UNIVERSITAS BANI SALEH

FAKULTAS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN DIGITAL
FTID

PANDUAN KULIAH KERJA PRAKTIK



2026

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN DIGITAL
UNIVERSITAS BANI SALEH

LEMBAR PENGESAHAN

PANDUAN KULIAH KERJA PRAKTIK
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN DIGITAL
UNIVERSITAS BANI SALEH

Bekasi, Agustus 2026

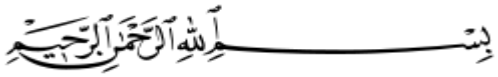
Dekan FTID

Rahmadi, S.Kom., M.Kom.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

copyright@2026

Kata Pengantar



Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas selesainya Buku Pedoman Penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktik (KKP) untuk semua program studi pada Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas 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 2023. 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.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

Bilahi taufik walhidayah
Wassalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Bekasi, Agustus 2026
Penyusun,

Tim Penyusun
Pedoman KKP

VISI & MISI

VISI:

Menjadi Fakultas Islami Yang Berdaya Saing Di Bidang Teknologi Informasi Dan Digital Tahun 2027

MISI:

1. Menyelenggarakan pendidikan dalam bidang Teknologi Informasi dan digital untuk menghasilkan lulusan yang berakhlakul karimah dan berdaya saing.
2. Menyelenggarakan Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat dalam bidang Teknologi Informasi dan digital untuk berbagai bidang kehidupan masyarakat.
3. Membangun Kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan untuk mendukung tridarma perguruan tinggi.

PROPERTY OF
ANI SALEH

"Pendidikan adalah seni untuk membuat manusia makin berkarakter"

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 3

VISI & MISI 4

PANDUAN PENYUSUNAN LAPORAN KKP 6

I. LATAR BELAKANG KKP 6
II. MAKSUD DAN TUJUAN KKP 6
III. RUANG LINGKUP KKP 7
IV. PERSYARATAN MENGIKUTI KKP 8
A. Persyaratan Umum 8
B. Persyaratan Administratif 8
C. Persyaratan Etika 8
V. PELAKSANAAN KKP .....
A. Tahap Persiapan 9
B. Tahap Pelaksanaan 9
C. Tahap Evaluasi 10
VI. PERSONALIA DAN TUGAS 10
VII. KONTEKS LAPORAN KKP 11
A. Konteks Networking 11
B. Konteks Desain Grafis 12
C. Konteks Game 12
D. Konteks Sistem Informasi 12
VIII. *FORMAT LAPORAN KKP* 13
IX. PENDAFTARAN SEMINAR PENILAIAN KKP 19
X. PENGUMPULAN LAPORAN KKP 20
Contoh-1 Format Halaman Cover Depan dan dalam (sama) 21
Contoh-2 format lembar persetujuan: 22
Contoh-3 lembar pengesahan selesai KKP. 23
Contoh-4 Lembar Berita Acara Kegiatan KKP 24
Contoh-5 Daftar Penilaian Kerja Praktik Lapangan Pembimbing Lapangan 25
CONTOH-CONTOH LAPORAN .....
A. Konteks: Networking 26
B. Konteks: Desain Grafis 29
C. Konteks: Game 31
D. Konteks: Sistem Informasi/Aplikasi 32

XI. KUISIONER PERUSAHAAN 32

XII. PENUTUP 35

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

I. Latar belakang KKP

Kegiatan Kuliah Kerja Praktik (KKP) diharapkan secara akademik memberikan pengalaman kerja kongkrit di lapangan kerja, kepada mahasiswa yang akan lulus dari jenjang pendidikan program sarjana, sehingga pada saatnya nanti tidak canggung memasuki dunia kerja.

Di sisi yang lain, lembaga pendidikan 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 Sistem Kredit Semester (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 penyusunan laporan 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 Program Sarjana.

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

II. Maksud dan Tujuan 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 KKP

Memperhatikan penjelasan dari butir maksud KKP bagi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas 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 Universitas Bani Saleh dapat dilaksanakan pada:

1. Mengikuti Program Magang atau Studi Independen Bersertifikat (MSIB), Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan skema Magang.
2. Instansi/Lembaga Pemerintah/Pemda minimal tingkat kecamatan,
3. Sekolah atau perguruan tinggi yang sudah memanfaatkan TIK untuk proses bisnisnya,
4. Lembaga Keuangan, Koperasi (minimum koperasi sekunder atau dengan jumlah anggota koperasi minimal 500 orang).
5. Perusahaan yang sudah memanfaatkan TIK untuk proses bisnisnya.
6. Perusahaan software house, Internet Service Provider (ISP), perusahaan hosting.
7. Perusahaan yang memanfaat teknologi digital dalam mendukung penjualan/analisis data/Bigdata.

Adapun jenis pekerjaan yang dapat dilakukan dalam KKP adalah:

1. Operator data maintenance
2. IT Support/IT Helpdesk
3. Teknisi admin dan trouble-shooter jaringan
4. Network engineer/administrator
5. System administrator
6. Cyber security
7. Development and operation engineer
8. Database administrator
9. Teknisi pengembang/web developer/mobile
10. Pengembangan UI/UX, Front End, Back End
11. Pengolahan data, data analitik dan atau Bigdata
12. Analisis dan perancangan sistem informasi
13. Audit sistem (Tata Kelola Sistem Informasi)
14. Tim Manajemen Proyek SI/TIK

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

IV. Persyaratan mengikuti KKP

A. Persyaratan Umum

1. Mahasiswa sudah menempuh tidak kurang dari 100 SKS untuk jenjang Sarjana.
2. Sehat jasmani dan rohani.
3. Bersedia mengikuti KKP sampai dengan akhir dan membuat laporan akhir.

B. Persyaratan Administratif

1. Mahasiswa aktif pada semester berjalan dan tidak sedang cuti.
2. Mahasiswa mendaftarkan mata kuliah KKP pada Kartu Rencana Studi (KRS) dan telah validasi oleh Dosen Pembimbing Akademik (DPA).

C. Persyaratan Etika

1. Mengingat Universitas 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 dan perpakaian rapih serta sopan dalam berkomunikasi.
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 berambut Panjang (bagi Pria).
    b. Tidak mengenakan Sandal.
    c. Tidak memakai baju kaos.
    d. Tidak memakai celana Jeans.
    e. Menyesuaikan diri dengan waktu kerja setempat.
    f. Bagi Wanita menggunakan pakaian Muslimah.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

V. Pelaksanaan KKP

A. Tahap Persiapan

1. Pengarahan/sosialisasia Dosen pembimbing KKP dan mahasiswa oleh ketua Jurusan.
2. Mahasiswa menyelesaikan administrasi semester berjalan dengan mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) untuk matakuliah Kuliah Kerja Praktik (KKP).
3. Mahasiswa ke Bagian Administrasi Fakultas untuk dibuatkan surat permohonan KKP ke Instansi Tujuan (sudah harus ada) yang ditandatangani oleh Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh.
4. Mahasiswa menyampaikan surat permohonan KKP ke instansi tujuan.
5. Apabila permohonan mahasiswa untuk melaksanakan KKP diizinkan maka mahasiswa meminta surat persetujuan untuk melakukan KKP yang sudah ditandatangani dan dicap oleh instansi tujuan.
6. Apabila permohonan mahasiswa melaksanakan KKP ditolak, maka harus dibuat surat penolakan resmi dari instansi terkait, kemudian mengembalikan ke Admin Fakultas, lalu mengulangi dari proses nomor 3.

7. Koordinator Program Studi menentukan Daftar Dosen Pembimbing KKP.
8. Dekan 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. Mahasiswa melakukan kegiatan KKP dan setiap kegiatan dituangkan dalam Lembar Berita Acara Kegiatan KKP atau berupa log book.
2. Dosen pembimbing KKP melakukan pembimbingan dan monitoring selama pelaksanaan KKP.
3. 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 berdasarkan Lembar Berita Acara Kegiatan KKP, sesuai dengan format yang telah ditentukan.
3. Dosen Pembimbing KKP memberikan penilaian dengan melihat nilai dari pembimbing lapangan dan laporan kegiatan (log book dari peserta).
4. Poin penilaian oleh Dosen Pembimbing KKP meliputi: Keabsahan data, laporan, format penulisan, hasil/output laporan dan hasil presentasi di depan tim penguji KKP.
5. Pihak Fakultas akan memfasilitasi untuk dilakukan Presentasi hasil KKP ini oleh mahasiswa yang waktu dan tempatkan akan ditentukan.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

VI. 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	Keterangan
1	Mahasiswa	Mengisi mata kuliah KKP didalam KRS, mencari lokasi KKP, membuat surat permohonan observasi KKP di Siakad, menyampaikan surat permohonan ke instansi tujuan KKP,

		melaksanakan KKP, membuat Lembar Berita Acara Kegiatan KKP, konsultasi dengan pembimbing, membuat laporan, dan mempresentasikan hasil.
2	Admin Fakultas	Menerima dan membuat surat permohonan mahasiswa peserta KKP, menyediakan surat permohonan ke instansi tujuan KKP yang telah ditandatangani oleh Dekan.
4	Dekan FTID Univ. Bani Saleh	Memberikan Penetapan pembimbingan kepada dosen pembimbing KKP berdasarkan usulan Koord. Prodi.
5	Koord. Program Studi	Mengusulkan daftar Dosen Pembimbing KKP, menerima dan mensahkan Laporan KKP untuk diberikan Penilaian Akhir hasil KPP.
6	Koord.Matakuliah KKP	Menginput nilai sesuai hasil akhir Penilaian KKP yang telah disahkan oleh dosen pembimbing KKP.
7	Dosen Pembimbing KKP	Membimbing mahasiswa peserta KKP, memonitor pelaksanaan di instansi tujuan, melakukan komunikasi dengan pembimbing lapangan, penarikan kembali mahasiswa peserta KKP, dan melakukan evaluasi (penilaian).
8	Pembimbing Lapangan	Pembimbing Lapangan, berasal dari instansi tujuan KKP, memberikan arahan penyusunan dokumen rencana kerja mahasiswa (log book), membimbing mahasiswa peserta KKP, memberikan penilaian mahasiswa KKP atas kegiatan yang telah dilaksanakan.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

VII. Konteks Laporan KKP

Materi KKP disesuaikan dengan Program Studi masing-masing mahasiswa:

Isi dari Laporan Kerja Praktik 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 Praktik di institusi maupun berdasarkan pengetahuan yang selama ini diperoleh selama diperkuliahan.
4. Berbasis Teknologi Informasi atau 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 minimal 4 kegiatan berbeda dibawah pengawasan pembimbing praktik lapangan.
   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.

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

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/promotion tools 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 melatarbelakangi 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

Merancang, membangun, menganalisis dan implementasi Sistem Informasi atau Aplikasi yang berkaitan dengan proses bisnis seperti: penggajian, penjualan, pembelian, persediaan (inventory), ticketing, marketing, delivery, penjadwalan, perpustakaan, legal, dan ERP.
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), Laravel, JSP (Java Server Pages), Java Applet, dll)
4. Aplikasi development yang berbasis dari database seperti PostgreSQL, Oracle, MySQl, SqlServer. MariaDB.
5. Aplikasi berbasis mobile (Java mobile) atau android.

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

VIII. Format Laporan KKP

Laporan dibuat secara digital (Softcopy), sesuai ketentuan:

A. Format Penulisan

Ukuran halaman : A4 (21 cm x 29,7 cm)
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: i 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/English dicetak *miring/italic*
3. Huruf awal dari Judul dan Sub Judul menggunakan huruf besar
4. Gambar atau Tabel diletakkan ditengah-tengah
   a) Keterangan Tabel diletakkan diatas table.
   b) Keterangan Gambar diletakkan dibawah gambar.
5. BAB dan JUDUL BAB dicetak dengan huruf besar
6. Listing program dicetak dengan ukuran 10 point spasi 1

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

C. Kutipan:

1. 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.
2. Nama penulis yang dicantumkan hanya nama keluarga (family name) tanpa mencantumkan gelar akademik dari penulis.
3. Bila penulis 2 (dua) orang, kedua nama keluarga penulis tersebut dicantumkan.
4. 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).
5. Seluruh sumber dan bahan bacaan atau acuan (references) yang digunakan dikumpulkan dalam satu daftar yang disebut Daftar Pustaka.
6. Pencantuman sumber kutipan dapat diletakkan sebelum atau sesudah kutipan.
7. 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"

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

D. 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)

1. Disusun urut abjad berdasarkan nama penulis (APA Style).
2. Terdiri dari tiga bagian Nama Penulis - Judul Tulisan - Nama Penerbit Nama Penulis dimulai dengan nama keluarga, diikuti dengan tanda koma kemudian nama pertama.
3. Bila nama penulis dua atau tiga orang, hanya orang pertama yang menggunakan aturan butir c, selebihnya mengikuti apa yang tertera pada referensi.

4. Bila nama penulis empat orang atau lebih, hanya dituliskan nama pertama
5. mengikuti aturan butir c diikuti dengan et al atau dkk.

Contoh Penulisan Daftar Pustaka:

a. Jika buku ditulis oleh seorang saja:
Dumais, L.A. Wullur. 2015. *Writing in English*. Ministry of Education and Culture: DirectorateGeneral for Higher Education, Teacher Training College Development Project, Jakarta Indonesia.

b. Jika buku ditulis oleh dua orang:
Ford, Carol and Silverman, Ann. 2014. *Cultural Encounters: What to Do Say in Social Situation in English*. Pergamon Press Ltd., Headington, England.

c. Jika buku ditulis oleh lebih dari dua orang :
Carrel, Patricia et.al.2016. *Interactive Approach to Second Language Reading*. Cambridge University Press, U.S.A.
Ghiseli, E. et.al.2015. Measurement Theory for the Behavioral Sciences. W.H Freeman and Co, San Francisco.

d. Jika penulisnya sebagai penyunting :
Philip, H. W.S dan Simpson, G.L. Eds. 2014.*Australia in the World of Education Today and Tomorrow*. Australian National Commission, Canberra.

e. Jika sumber itu merupakan jurnal/karya tulis seseorang dalam suatu kumpulan tulisan banyak orang:
Kameel, Patrick T. 2017. "*Syntactic Skill and ESL Writing Quality*", in Freedman, Aviva (2017).
Learning to Write: First Language/Second Language. Longman, London.
Brown, R. T. 2015. "Creativity: What are we to measure" dalam Glover, John A., Ronning, Royce R., and Reynolds, Cecil R. (eds). 2015. Handbook of Creativity: Perspectives on Individual Differences. Plenum Press, New York.

f. Jika sumber daftar pustaka dari website media online, formatnya adalah Penulis/Domain Halaman Website. (Tahun, Tanggal Terbit Artikel). *Judul.* Tanggal Diaksesnya, Tautan Website.

Contoh: Richtel, M. (2023, 25 Oktober). *Is Social Media Addictive? Here's What the Science Says.* Diakses pada 31 Oktober 2023, dari https://www.nytimes.com/2023/10/25/health/social-media-addiction.html

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

E. Penomoran dan identasi

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 ----------

6. Sub Bab

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

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

F. 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. Lembar Persetujuan (lihat contoh-2)
3. Lembar pengesahan selesai KKP dari instansi (lihat contoh-3)
4. Kata Pengantar
5. Daftar Isi
6. Daftar Simbol (Bila Ada)
7. Daftar Gambar (Bila Ada)
8. Daftar Tabel (Bila Ada)
9. Daftar Lampiran
10. Batang Tubuh Laporan (Terdiri Dari 5 Bab), Lihat Lampiran Panduan
11. Daftar Pustaka
12. Lampiran

a. Lembar berita acara kegiatan KKP (lihat contoh-4).

b. Lampiran tambahan (jika ada dan tidak dimasukan dalam bab IV)

IX. Pendaftaran Seminar Penilaian KKP

A. Mekanisme Pendaftaran Seminar Penilaian KKP

1. Mahasiswa yang telah selesai KKP mengumpulkan berkas KKP ke Sekretaris Jurusan. Berkas meliputi: Laporan KKP dan form Pendaftaran seminar KKP.
2. Prodi menentukan jadwal seminar penilaian KKP.
3. Prodi menentukan 1 (satu) dosen penilai seminar KKP.
4. Tim penilai seminar KKP terdiri dari Dosen Pembimbing dan dosen penilai.

B. Penilaian KKP

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

1. Komponen Penilaian:

No	Kriteria Penilain	Bobot Prosentase
1	Kehadiran mahasiswa / konsultasi	10%
2	Kemandirian/keabsahan	30%
3	Pemahaman Materi Kerja Praktik	40%
4	Format Penulisan Laporan	20%
		100%

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

2. Bobot Penilaian:

A	=	80 - 100
B	=	66 - 79.99
C	=	56 – 65.99
D-E	=	0-55 (wajib mengulang)

3. Penilaian oleh tim Penguji KKP:

No	Kriteria Penilain	Bobot Prosentase
1	Keabsahan/validasi laporan	40%
2	Pemahaman Materi Kerja Praktik	30%
3	Sistematika/format Penulisan Laporan	30%
		100%

X. Pengumpulan Laporan KKP

Pengumpulan Laporan KKP dalam bentuk *soft copy*. Diserahkan ke Prodi masing-masing dan harus diserahkan paling lambat sebelum masa berakhir KKP. Agar dapat mengikuti tugas akhir tepat waktu, pengumpulan laporan KKP harus diselesaikan sebelum semester yang ditempuh berakhir. Isi *soft copy* mulai halaman *cover*, lembar persetujuan (yang sudah ditandatangani dan stemple), dan seterusnya sampai lampiran-lampiran.

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

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

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTIK
PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI/
TEKNIK INFORMATIKA

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

3 cm

Logo Standars Univ. Bani Saleh

4 cm

Oleh:

Jika hanya satu orang, jangan gunakan nomor

	NIM	NAMA
1	43A870026120037	Aaaaaaaaaaaaaaaaa
2	43A870026120038	Bbbbbbbbbbbbbbbbb

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN DIGITAL
UNIVERSITAS BANI SALEH
BEKASI
2024

Font Times New Roman, Size 14 Bold, Spacing 1

Contoh-2 format lembar persetujuan:

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

LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTIK
PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI/
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS BANI SALEH

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

JUDUL LAPORAN KKP
BOLEH LEBIH DARI 2 BARIS

	NIM	NAMA
1	43A870026120037	Aaaaaaaaaaaaaaaaa
2	43A870026120038	Bbbbbbbbbbbbbbbbb

Jika hanya satu orang, jangan

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

Bekasi, tgl bulan tahun

Pembimbing Lapangan | Dosen Pembimbing

(nama, gelar) | (nama , gelar)

Koord. Program Studi

(nama , gelar Koord.prodi)

Contoh-3 lembar pengesahan selesai KKP.

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

Gunakan KOP Surat dari Perusahaan

Surat Keterangan

No : [no surat institusi]
Lamp : -
Hal : Surat keterangan pelaksanaan KKP

Menyatakan bahwa mahasiswa/i Universitas Bani Saleh Bekasi yang tercantum dibawah ini telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktik *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 (NIM1)
2. Nama2 (NIM2)

Terima kasih atas kerja sama dan kepercayaannya.

Tanggal:……
Pembimbing Lapangan

Ttd dan Stempel

(nama, gelar)

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

Contoh-4 Lembar Berita Acara Kegiatan KKP

Lembar Berita Acara Kegiatan KKP

Program Studi ……
Universitas Bani Saleh

Nama Instansi KKP	
Alamat Instansi	
Pembimbing Lapangan	

NO	NIM	NAMA
1		
2		

No	Tanggal	Kegiatan yang dilakukan	Paraf Pembimbing
1			

2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
…..			
n*			

Bekasi, tgl-bln-tahun

Tandatangan & Stempel

(Nama Pembimbing lapangan)

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

*minimal 8x Bimbingan dengan dosen lapangan.

Contoh-5 Daftar Penilaian Kerja Praktik Lapangan Pembimbing Lapangan

Daftar Penilaian Kerja Praktik Lapangan
Pembimbing Lapangan

NAMA :…….
NIM :…….
PROGRAM : S1- TEKNIK INFORMATIKA/SISTEM INFORMASI

NAMA INSTANSI :…….
ALAMAT INSTANSI :……..
……..

JUDUK KKP :…….

……..

NO	URAIAN	BAIK SEKALI (80 – 100)	BAIK (66 – 79.99)	CUKUP (60 – 5.99)	BOBOT	NILAI
1	Kehadiran MHS / Konsultasi				10%	
2	Kemandirian				30%	
3	Pemahaman Materi Kerja Praktik				40%	
4	Format Penulisan Laporan				20%	

Jumlah	
Grade	

Tempat, tanggal –bulan- tahun

PEMBIMBING LAPANGAN
Ttd & Stempel

(nama , gelar)

Bobot Penilaian/ Grade akhir:

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

PROPERTY OF UNIVERSITAS BANI SALEH

Contoh-contoh Laporan

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)

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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 digunakandan 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, Decorder 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, system informasi pada organisasi, dll.

BAB IV
PEMBAHASAN JARINGAN
(minimal 12 halaman)

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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 MS visio atau Draw.io).

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 menutu informasi ini, maka subtitusi angka IP-nya, 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

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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)

3.1. 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. Sistem berjalan

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

3.4. Sistem yang diusulkan

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) Tehnik Cetak pada material yang digunakan sebagai produk jadi (Printing/print+Sablon)

3) Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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 defenisi 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.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME
(minimal 8 halaman)

5.1. 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.

5.2. 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.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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/Aplikasi

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.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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 (topologi Network/server Aplikasi).

3.2. Software

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

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)

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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

1.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulang 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.

XI. Kuisioner Perusahaan

Kepada 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 kebutuahan tenaga kerja IT yang akan digunakan sebagai masukan bagi Bidang Akademik/dan kurikulum.

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

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 boleh lebih dari satu.

1. Jabatan / Posisi yang sedang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
□ .NET Developer
□ CRM Support
□ Data base Adminitrator
□ IT Support
□ Java Programmer
□ WEB Programmer □ Mobile Programmer
□ Mobil Games Programmer
□ Game Programmer
□ Android Programmer
□ System & Network Adminitrator
□ 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 / Jobdesc yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
□ Analisis sistem
□ Programming
□ Desain Grafis
□ Maintenance Jaringan □ Pengelolaan sistem
□ Komputer/ pengolahan data /Data science
□ Sales/ marketing
□ Yang lain: .....

4. Keahlian Teknis (Hardskill) Yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
a. Web Design
□ HTML, CSS, Javascript
□ Photoshop, Flash, CorelDraw
□ Dreamweaver, Firework
□ CMS
□ Yang lain: ……

b. Web Programing
□ PHP, AJAX, XML
□ Framework Cake PHP,
□ Codeigniter, Yii, Zend, Laravel
□ ASP.NET, Crystal Report
□Yang lain: ……

c. GUI Programming
□ C++, C#
□ Java J2EE, Jasper Report
□ Power Builder
□ VB, VB.NET, Crystal Report
□ Delphi
□ Pyton
□Yang lain: ……

d. IT Audit
□ Cobit
□ ISO 27000
□ ITIL
□Yang lain: ……

e. Database Administrator
□ Oracle
□ MS. SQL Server
□ My SQL
□ PL SQL
□ Postgree SQL
□Yang lain: ……

f. Mobile Programming

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

□ Android, Eclipse
□ IOS
□ J2ME
□Yang lain: ……

g. Game Programming
□ Flash Action Script
□ OpenGL
□ Unity 3D
□ DirectX
□Yang lain: ……

h. Networking
□ Network Desain
□ Network Administrator
□Yang lain: ……

i. Server Administrator
□ MS. Windows Server
□ Linux Server
□ Mail System, MS. Outlook
□Yang lain: ……

j. Integrated System
□ Microsoft Dynamic AX.
□ Oracle Apps
□ SAP
□ ODOO
□Yang lain: ……

k. Accounting Application
□ MYOB
□ Zahir
□ Accurate
□Yang lain: ……

l. Office Application
□ Ms. Office
□ Ms. Visio
□Yang lain: ……

IT Security
□ …….
□ ……

5. Keahlian Lain (Softskill) Yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
□ Kemampuan bekerja secara mandiri
□ Kemampuan bekerja dalam tim
□ Kemampuan berkomunikasi secara lisan
□ Kemampuan berpikir kritis
□ Kemampuan memecahkan masalah
□ Kemampuan adaptasi teknologi baru

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

□ Mampu bekerja cepat di bawah tekanan
□ Kefasihan penggunaan bahasa asing
□ Ketahanan kerja
□ Komunikatif
□ Interpersonal baik
□ Percaya diri
□ Suka berorganisasi
□ Teliti
□ Jujur
□ Rajin
□ Kedisiplinan
□ Etos kerja
□ Motivasi
□ Proaktif
□ Loyal
□ Yang lain: .....

6. Pengetahuan Lain dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
□ Bahasa Inggris pasif
□ Financial
□ Lancar Bahasa Inggris lisan dan tulis
□ Lancar berbahasa Indonesia lisan dan tulis
□ Perbankan
□ Yang lain: .....

7. Sertifikasi Yang Diperlukan dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:
Sebutkan syarat sertifikasi keahlian/kompetensi untuk dapat bergabung di Perusahaan Bapak/Ibu.

a) ……
b) ……
c) ……
d) ……

PROPERTY OF
UNIVERSITAS BANI SALEH

Terimakasih telah mengisi kuisioner ini, semoga kedepannya kamu dapat berkontribusi pada perusahaan Bapak/Ibu dan sebagai masukan bagi kami untuk merancang kurikulum sesuai kebutuhan industri.

XII. Penutup

Demikian Panduan KKP ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai acuan mahasiswa dalam membuat laporan dan penilaian KKP.

Hormat kami,

Tim Penyusun KKP