



**2025**

# **PANDUAN PROJECT**

**PROGRAM STUDI  
MANAJEMEN INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) TRIGUNA DHARMA**

## **KATA PENGANTAR**

Tugas Akhir adalah suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian mahasiswa Diploma Tiga, dimana mahasiswa akan memadukan pengetahuan dan keterampilannya dalam memahami, menganalisis, menggambarkan, dan menjelaskan suatu permasalahan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Penyusunan Tugas akhir merupakan persyaratan yang wajib diikuti oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md.Kom) pada program pendidikan vokasi Program Studi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer STMIK Triguna Dharma.

Untuk mempermudah mahasiswa dalam menyusun Tugas Akhir maka diberikan buku panduan ini, yang berisi sistematika penulisan, tahapan-tahapan, aturan-aturan dan bentuk penyusunan maupun format penulisan Tugas Akhir. Panduan ini ditujukan untuk keseragaman dalam penulisan Tugas Akhir dan sebagai acuan bagi mahasiswa dan pembimbingnya dalam penyusunan Tugas Akhir.

Dengan adanya panduan ini maka diharapkan kepada mahasiswa untuk membaca, mempelajari dan mengikuti arahan yang diberikan, sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan sukses. Jika terdapat kesulitan dalam memahami panduan ini maka diharapkan untuk segera menghubungi ketua program studi. Semoga panduan dapat bermanfaat bagi kita semua dan mampu mempermudah mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhirnya. Selamat menyusun Tugas Akhir.

Medan, Juni 2024  
Penyusun,

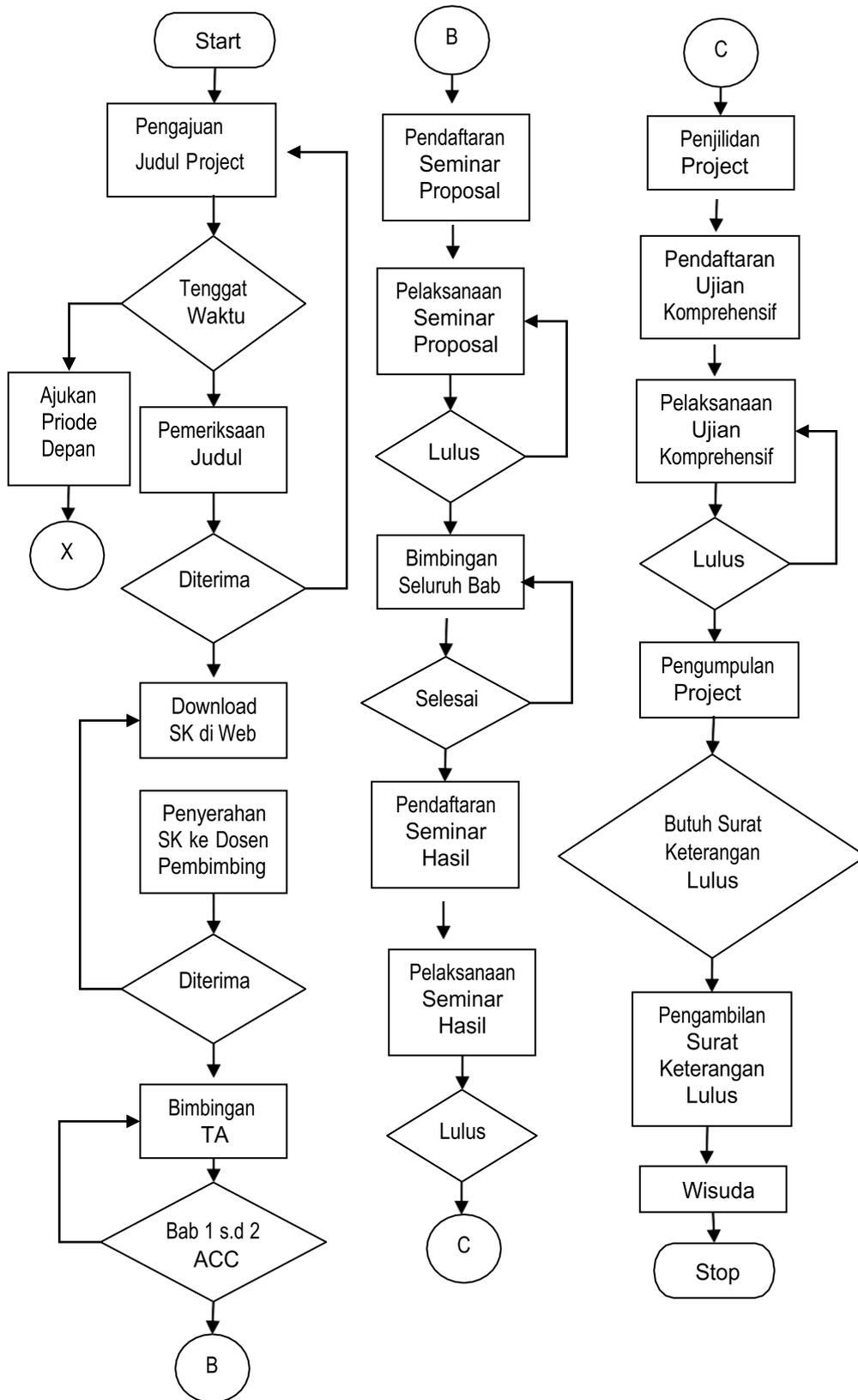
dto

Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
**STMIK Triguna Dharma**

## DAFTAR ISI

<b>KETENTUAN UMUM .....</b>	<b>5</b>
<b>BAGIAN I KONSEP PELAKSANAAN PROJECT .....</b>	<b>13</b>
A. Jadwal Pelaksanaan PROJECT .....	13
B. Jadwal Pelaksanaan Peminatan .....	13
C. Jadwal Pelaksanaan Seminar dan Sidang .....	14
D. Syarat Project Sistem Informasi .....	16
E. Pengajuan Judul .....	16
F. Seminar Proposal .....	17
G. Seminar Hasil .....	17
H. Sidang (Ujian Komprehensif).....	18
I. Tata Cara Pelaksanaan Seminar/Sidang .....	18
J. Perbaikan Seminar/Sidang (Ulang).....	19
K. Wisuda .....	19
L. Bukti Tanda Terima PROJECT .....	19
M. Komponen SKPI .....	20
<b>BAGIAN II TEKNIK PENULISAN .....</b>	<b>22</b>
A. Pengaturan Kertas .....	22
B. Pengetikan .....	24
C. Penomoran Halaman.....	26
D. Penomoran Judul .....	26
E. Tata Bahasa .....	26
F. Daftar Pustaka .....	27
G. Tabel.....	28
H. Gambar .....	31
I. Penjilidan .....	32
<b>BAGIAN III SISTEMATIKA PROJECT.....</b>	<b>33</b>
A. Susunan PROJECT.....	33
B. Penjelasan Isi PROJECT .....	33
<b>LAMPIRAN PANDUANPROJECT.....</b>	<b>64</b>
<b>SEKILAS TENTANG PROJECT .....</b>	<b>76</b>
PENGUNAAN PLAGIARIZM CHECKER .....	77
PENGUNAAN MENDELEY DALAM SITASI SKIRPSI .....	81
<b>RENCANA PEMBELAJARAN PEMINATAN .....</b>	<b>118</b>

## Skema Prosedur Pelaksanaan Project



## KETENTUAN UMUM

### 1. Parameter Penilaian

Penilaian PROJECT dilakukan pada saat pelaksanaan seminar proposal (Project 1), Seminar Hasil (Project 2) dan Ujian Komprehensif (Sidang Meja Hijau). Standar penilaian meliputi nilai teknik penulisan, etika, bobot ilmiah dan penguasaan materi terkait pelaksanaan PROJECT. Berikut ini merupakan parameter serta ruang lingkup penilaian PROJECT berdasarkan variable yang ditentukan :

Tabel 1. Parameter Penilaian Pelaksanaan PROJECT

No	Parameter	Cakupan
<b>Standar Penilaian : Teknik Penulisan (10%)</b>		
1	Ketatabahasaan	Kesesuaian kaidah antar kalimat maupun paragraf
		Kesesuaian penggunaan kalimat (kata ganti, struktur kalimat, dan iterasi bahasa)
		Penggunaan kata atau kalimat baku sesuai dengan KBBI
		Kemampuan menggunakan parafrase dengan batas maksimal plagiat sebesar 40%
		Kesesuaian penulisan istilah asing
2	Kutipan	Kesesuaian referensi dengan topik pembahasan PROJECT
		Ketersediaan jumlah referensi minimal 12
		Keterbaharuan referensi minimal 5 tahun terakhir
		Susunan sub bab dengan konteks pembahasan/penelitian
		Kesesuaian daftar pustaka mengikuti format IEEE
3	Pengelolaan Dokumen	Kesesuaian tata kelola dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, tabulasi, jenis dan size kertas)
		Kesesuaian dan kejelasan penulisan tabel, halaman dan gambar
		Kerapian penulisan sesuai dengan format penulisan PROJECT
<b>Standar Penilaian : Etika (10%)</b>		
1	Personalisasi	Kerapian pakaian sesuai dengan ketentuan panduan PROJECT
		Kelengkapan perangkat dalam pelaksanaan seminar dan sidang (laptop, charger, spidol dan peralatan pendukungnya yang dibutuhkan)
		Menjaga Sopan dan Santun serta mengikuti prosedur yang disampaikan oleh Moderator atau Panitia

Tabel 1. Parameter Penilaian Pelaksanaan PROJECT (Lanjutan)

No	Parameter	Cakupan
2	Komunikasi	Kemampuan untuk menyampaikan sapaan pembuka dan penutup dengan baik pada saat presentasi seminar dan sidang
		Kemampuan berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami
		Menyampaikan argumentasi dengan baik dan tidak memperdebat penguji/pembanding dengan kasar
<b>Standar Penilaian : Bobot Ilmiah (30%)</b>		
1	Pembahasan	Judul PROJECT bersifat original dan tidak terindikasi plagiat
		Kesesuaian antara Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Dan Kesimpulan
		Kesesuaian landasan teori dengan pemaparan isi PROJECT
		Adanya inovasi atau dampak yang berikan dari hasil riset yang dilakukan
2	Metodologi	Ketepatan penggunaan metode yang digunakan dalam menyelesaikan kasus yang diangkat
		Kesesuaian pemaparan metode/algorithm yang digunakan sesuai dengan landasan teoritis (sumber referensi) yang digunakan
		Ketersediaan sumber data yang valid dan dapat diolah sesuai dengan judul yang diangkat
		Batasan Masalah yang di bahas mencerminkan cakupan pembahasan isi PROJECT
3	Perancangan dan Pengujian	Kesesuaian perancangan sistem dengan kebutuhan analisa sistem yang akan dibangun
		Kesesuaian perancangan sistem/aplikasi dengan hasil yang telah dibangun
		Kesesuaian antara Flow Diagram Sistem atau pemodelan lainnya terhadap pola interaksi dengan perangkat sistem yang dibangun
		Kesesuaian Class diagram dengan Perancangan Basis Data Pada perangkat Lunak yang menggunakan database (jika ada)
<b>Standar Penilaian : Penguasaan Materi (50%)</b>		
1	Topik Bahasan	Kemampuan menyajikan materi dalam bentuk presentasi yang jelas dan mencakup pembahasan PROJECT
		Kemampuan menjelaskan topik pembahasan PROJECT (pentingnya mengambil judul, alasan pemilihan metode dan studi kasus)
		Kemampuan menjelaskan analisa (algorithm/metode penyelesaian) terhadap kasus yang diangkat
		Kemampuan menjelaskan kerangka kerja beserta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penyelesaian kasus yang diangkat
		Kemampuan menguasai teori bahasan (objek, referensi dan studi kasus penelitian)
		Kemampuan memberikan contoh kasus dan penyelesaian sederhana dengan Metode Penyelesaian Yang Digunakan

Tabel 1. Parameter Penilaian Pelaksanaan PROJECT (Lanjutan)

No	Parameter	Cakupan
2	Pemodelan Sistem	Kemampuan menjelaskan pemodelan sistem yang dirancang
		Kemampuan menjelaskan tentang fungsi symbol atau bentuk pemodelan sistem yang digunakan
		Kemampuan menjelaskan tentang perancangan sistem yang dibangun telah sesuai dengan analisis kebutuhan
3	Demo Program	Kemampuan menjelaskan penggunaan dan mendemonstrasikan sistem/aplikasi yang dibangun
		Kemampuan menjelaskan kebutuhan sistem meliputi : aplikasi yang digunakan untuk membangun perangkat lunak dan penggunaan jenis database
		Kemampuan menjelaskan tabel yang tercantum dalam database sesuai dengan kebutuhan sistem
		Ketersediaannya aplikasi yang telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan sistem
		Kemampuan menjelaskan fungsi koding pada sistem / aplikasi yang dibangun
		Kemampuan membuat program sederhana minimal memenuhi struktur koding dasar (aritmatika, kondisi, action)

## 2. Bimbingan PROJECT

Dalam menyusun PROJECT, mahasiswa dibimbing oleh 2 orang Dosen Pembimbing.

- a. Dosen Pembimbing bertugas untuk memeriksa dan membimbing PROJECT yang berkaitan dengan isi (konseptual), plagiasi (similarity) dan penulisan.
- b. Dosen Pembimbing berkolaborasi untuk membimbing PROJECT agar mahasiswa dapat menghasilkan PROJECT dengan sebaik-baiknya, namun harus tetap menyesuaikan dengan tugas/peran Dosen Pembimbing yang bersangkutan.
- c. Pada proses bimbingan penyusunan PROJECT Mahasiswa wajib membawa buku panduan PROJECT dan Berkas Pendukung
- d. Dosen pembimbing dan mahasiswa harus memperhatikan penjadwalan yang ditentukan agar penyusunan PROJECT dapat diselesaikan dengan tepat waktu
- e. Dosen pembimbing berhak memberikan masukan perubahan judul sesuai dengan ketentuan dan alasan yang jelas.
- f. Dosen pembimbing berhak menolak mahasiswa bimbingan yang artinya menyetujui pengalihan proses bimbingan kepada dosen lain dengan mengajukan Form perubahan pembimbing

- g. Dosen Pembimbing wajib mengisi berita acara bimbingan secara terperinci dan jelas, sesuai dengan konteks isi koreksi yang dilakukan minimal **8 kali** bimbingan.

Contoh yang **SALAH** 

No	Tanggal Pertemuan	Topik Bahasan	Keterangan	Paraf Dosen Pembimbing
1	08/08/2024	BAB I	Revisi	
2	10/08/2024	BAB I	ACC 1	
3	12/08/2024	BAB II	Revisi	

Gambar 1 Contoh Berita Acara Bimbingan Salah

Contoh yang **BENAR** 

No	Tanggal Pertemuan	Topik Bahasan	Keterangan	Paraf Dosen Pembimbing
1	08/08/2024	BAB I : Perbaiki latar belakang masalah, Kosa kata dan margin	Revisi	
2	10/08/2024	Lanjut BAB II	ACC 1	
3	12/08/2024	BAB II : Referensi jelas, penulisan kutipan, Istilah asing	Revisi	

Gambar 2 Contoh Berita Acara Bimbingan Benar

### 3. Pembanding dan Penguji PROJECT

Pembanding PROJECT adalah dosen yang bertugas untuk memberikan review atau masukan dari laporan PROJECT yang disusun oleh mahasiswa STMIK Triguna Dharma

Pada tahapan seminar proposal dan seminar hasil. Sedangkan Penguji PROJECT adalah dosen yang diberikan tugas untuk memberikan penilaian akhir dari laporan PROJECT mahasiswa STMIK Triguna Dharma melalui pelaksanaan Sidang Meja Hijau (Ujian Komprehensif). Adapun ruang lingkup dan tugas yang diberikan kepada pembanding dan atau penguji diantaranya;

**a. Pembanding PROJECT**

- Pelaksanaan seminar proposal dan seminar hasil bersifat diskusi
- Memberikan komentar terhadap judul PROJECT yang diangkat oleh mahasiswa
- Pembanding berhak memberikan saran perubahan judul, namun hal ini bersifat saran dengan alasan yang jelas serta disetujui oleh dosen pembimbing
- Setiap saran dan masukan yang diberikan, tertulis jelas di dalam lembar berita acara seminar proposal maupun seminar hasil
- Pembanding memberikan penilaian yang disesuaikan dengan variable penilaian yang telah ditentukan

**b. Penguji PROJECT**

- Pelaksanaan pengujian bersifat tanya jawab terkait laporan PROJECT yang disusun mahasiswa
- Ruang lingkup pengetahuan khusus : merupakan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, termasuk sistem yang dirancang, cara kerja hingga algoritma yang mungkin diterapkan.
- Ruang lingkup pengetahuan umum : merupakan hal-hal yang berkaitan dengan bidang keilmuan sistem komputer
- Penilaian disesuaikan dengan variable penilaian yang telah ditentukan mengikuti parameter penilaian yang sudah dijelaskan sebelumnya.

#### **4. Kelengkapan Administrasi Proses PROJECT**

Proses PROJECT dimulai sejak proses usulan PROJECT hingga proses sidang meja hijau, dimana setiap tahapannya memiliki ketentuan dan syarat yang berlaku. Sehingga diharapkan kelengkapan dokumen dan administrasi pendukung setiap tahapan PROJECT, beberapa kelengkapan yang harus diperhatikan dan dilengkapi antara lain;

- a. Kelengkapan Biaya administrasi diantaranya :** Biaya uang kuliah berjalan, Biaya pendaftaran tahapan PROJECT (Seminar dan Sidang) hingga Biaya denda (Jika Ada)
- b. Kelengkapan Dokumen Syarat seperti** DNS, SKPI Sementara, Bukti Penyerahan Laporan PKL / PKM, Pemeriksaan Plagiat Laporan PROJECT, Bebas Pustaka dan

Dokumen pendukung lainnya.

- c. Kelengkapan disesuaikan pada ketentuan dan syarat pada masing-masing tahapan PROJECT.
- d. Dalam penyusunan PROJECT, mahasiswa wajib menyertakan/memiliki sumber referensi (literatur) terbaru minimal 12 referensi dengan lama (6 Tahun Terakhir) meliputi Jurnal Nasional, Proseding, Buku, dan Website ilmiah (Google Scholar) atau darilembaga/instansi resmi.
- e. Mahasiswa wajib mencetak hasil plagiasi PROJECT menggunakan aplikasi **Plagiarism Checker X** untuk pendaftaran Seminar Hasil dengan persentase **Plagiat PROJECT (All Bab)  $\leq 40\%$** , disarankan agar pengecekan plagiasi/similarity dilakukan setiap BAB pada saat proses bimbingan. *Institusi menyediakan aplikasi tersebut sebanyak 6 buah di perpustakaan.*

**BAGIAN I**  
**KONSEP PELAKSANAAN PROJECT**

**A. Jadwal Pelaksanaan PROJECT**

Dalam pelaksanaan PROJECT mengacu pada jadwal yang telah disusun. Adapun jadwal pelaksanaan PROJECT adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan PROJECT

<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>
Januari 2025	Sosialisasi PROJECT
Januari - Februari 2025	Peminatan
Januari 2025	Pengajuan PROJECT
Februari 2025	Pelaksanaan Seminar

**B. Jadwal Pelaksanaan Peminatan**

Dalam pelaksanaannya, jadwal peminatan direncanakan sebagai berikut :

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Peminatan

<b>Tanggal</b>	<b>Kegiatan Peminatan</b>
20 – 23 Januari 2025	Peminatan Judul (6 Sesi)
27 – 29 Januari 2025	Peminatan Penulisan (4 Sesi)
03 Februari – 07 Februari 2025	Peminatan APSI (8 Sesi)
17 – 28 Februari 2025	Peminatan Program (16 Sesi)

### C. Jadwal Pelaksanaan Seminar dan Sidang

Secara terperinci jadwal pelaksanaan tahapan – tahapan seminar proposal, seminar hasil dan juga Sidang, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Rincian Pelaksanaan Seminar dan Sidang

JADWAL PENDAFTARAN	JADWAL PELAKSANAAN	TAHAPAN – TAHAPAN		
		SEMINAR PROPOSAL	SEMINAR HASIL	SIDANG MEJA HIJAU
06 – 11 Februari 2025	15 Februari 2025	Seminar Proposal Tahap 1		
13 – 18 Februari 2025	22 Februari 2025	Seminar Proposal Tahap 2		
20 – 25 Februari 2025	01 Maret 2025	Seminar Proposal Tahap 3	Seminar Hasil Tahap 1	
27 Februari 2025 – 04 Maret 2024	08 Maret 2025	Seminar Proposal Tahap 4	Seminar Hasil Tahap 2	
06 – 11 Maret 2025	15 Maret 2025	Seminar Proposal Tahap 5	Seminar Hasil Tahap 3	Sidang Skripsi/Ta Tahap 1
13 – 18 Maret 2025	22 Maret 2025	Seminar Proposal Tahap 6	Seminar Hasil Tahap 4	Sidang Skripsi/Ta Tahap 2
<b>LIBUR IDUL FITRI</b>				
14 – 15 April 2025	19 April 2025	Seminar Proposal Tahap 7	Seminar Hasil Tahap 5	Sidang Skripsi/Ta Tahap 3
17 – 22 April 2025	26 April 2025	Seminar Proposal Tahap 8	Seminar Hasil Tahap 6	Sidang Skripsi/Ta Tahap 4
24 – 29 April 2025	03 Mei 2025	Seminar Proposal Tahap 9	Seminar Hasil Tahap 7	Sidang Skripsi/Ta Tahap 5
02 – 06 Mei 2025	10 Mei 2025	Seminar Proposal Tahap 10	Seminar Hasil Tahap 8	Sidang Skripsi/Ta Tahap 6
08 – 13 Mei 2025	24 Mei 2025	Seminar Proposal Tahap 11	Seminar Hasil Tahap 9	Sidang Skripsi/Ta Tahap 7

Tabel 3. Jadwal Rincian Pelaksanaan Seminar dan Sidang (Lanjutan)

JADWAL PENDAFTARAN	JADWAL PELAKSANAAN	TAHAPAN – TAHAPAN		
		SEMINAR PROPOSAL	SEMINAR HASIL	SIDANG MEJA HIJAU
15 – 20 Mei 2025	24 Mei 2025	Seminar Proposal Tahap 12	Seminar Hasil Tahap 12	Sidang Skripsi/Ta Tahap 8
22 – 27 Mei 2025	31 Mei 2025	Seminar Proposal Tahap 13	Seminar Hasil Tahap 13	Sidang Skripsi/Ta Tahap 9
30 Mei – 03 Juni 2025	06 Juni 2025	Seminar Proposal Tahap 14	Seminar Hasil Tahap 14	Sidang Skripsi/Ta Tahap 10
05 – 10 Juni 2025	14 Juni 2025	Seminar Proposal Tahap 15	Seminar Hasil Tahap 15	Sidang Skripsi/Ta Tahap 11
12 – 17 Juni 2025	21 Juni 2025	Seminar Proposal Tahap 16	Seminar Hasil Tahap 16	Sidang Skripsi/Ta Tahap 12
19 – 24 Juni 2025	28 Juni 2025	Seminar Proposal Tahap 17	Seminar Hasil Tahap 17	Sidang Skripsi/Ta Tahap 13
26 Juni – 01 Juli 2025	05 Juli 2025	Seminar Proposal Tahap 18	Seminar Hasil Tahap 18	Sidang Skripsi/Ta Tahap 14
03 – 08 Juli 2025	12 Juli 2025	Seminar Proposal Tahap 19	Seminar Hasil Tahap 19	Sidang Skripsi/Ta Tahap 15
10 – 15 Juli 2025	19 Juli 2025		Seminar Hasil Tahap 20	Sidang Skripsi/Ta Tahap 16
17 – 22 Juli 2025	26 Juli 2025		Seminar Hasil Tahap 21	Sidang Skripsi/Ta Tahap 17

NB: Jika ada perubahan penjadwalan, maka akan diumumkan oleh bagian Akademik melalui Halaman Website : [www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id)

#### **D. Syarat Project Manajemen Informatika**

1. Telah memiliki proposal penawaran aplikasi yang akan dibangun.
2. Project dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok (Maksimal 3 orang berkelompok dengan pembahasan yang berbeda) Contoh:
  - UI/UX
  - Frontend
  - Backend
3. Project yang dibangun dapat berupa aplikasi Web, Mobile, Animasi dan Konten Kreator.
4. Memiliki kontrak perjanjian project dengan perusahaan yang dituju. Adapun syarat minimum nilai kontrak sebesar Rp. 3.000.000.
5. Aplikasi telah digunakan oleh perusahaan sebelum pelaksanaan sidang (Ujian Komprehensif)
6. Adapun status project yang dapat didaftarkan yaitu:
  - Project baru
  - Project sedang berjalan
  - Project sudah selesai dikerjakan maksimal 1 tahun terakhir.
7. Membuat laporan project akhir yang terdiri dari 4 BAB.
  - BAB I : Pendahuluan
  - BAB II : Perancangan
  - BAB III: Hasil Pengujian
  - BAB IV: Kesimpulan

#### **E. Pengajuan Judul**

Berikut merupakan ketentuan pengajuan nama *Project* :

1. Telah menyelesaikan dan lulus untuk seluruh mata kuliah minimal 5 semester.
2. Tidak terdapat nilai gagal (D atau E) dan Minimal IPK > 3,10
3. Mengikuti Peminatan Judul

Selain itu terdapat persyaratan dalam pengajuan Nama *Project*, diantaranya :

1. Surat Permohonan *Project* Akhir (*Lampiran 1*)
2. Proposal Penawaran Aplikasi (*Sesuai Contoh*)
3. Fotocopy Bukti Pembayaran Kelas Peminatan
4. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
5. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
6. Validasi SKPI Sementara

***Judul yang diterima dan ditolak akan diumumkan melalui website :  
mahasiswwa.trigunadharma.ac.id, setiap minggunya pada hari sabtu***

## **F. Seminar Proposal**

Berikut merupakan ketentuan pengajuan seminar proposal :

1. Telah menyelesaikan dan lulus untuk seluruh mata kuliah semester 1 s.d 5.
2. Melaksanakan Semester Pendek atau Ujian Pembersihan bagi mahasiswa yang IPK belum mencukupi
3. Mengikuti peminatan sampai Peminatan APSI
4. Menunjukkan 2 rangkap draft PROJECT (Bab I s.d Bab II) pada saat mendaftar
5. Draft tersebut diserahkan kepada Dosen Pembanding dengan menyertakan Berita Acara Serah Terima (*Lampiran 12*)

Selain itu terdapat persyaratan dalam pengajuan Seminar Proposal, diantaranya :

1. Melakukan pendaftaran seminar proposal secara *online* pada website: [www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id)
2. Surat Permohonan Seminar Proposal (*Lampiran 6*)
3. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
4. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Seminar Proposal
5. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted Bab I s.d II) Daftar Nilai
6. Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
7. Validasi SKPI Sementara

## **G. Seminar Hasil**

Berikut merupakan ketentuan pengajuan seminar hasil :

1. Telah menyelesaikan dan lulus seminar proposal (*Lampiran 11*).
2. Mengikuti peminatan sampai Peminatan Program
3. Menunjukkan 3 rangkap draft PROJECT (All Bab) pada saat mendaftar
4. Draft tersebut diserahkan kepada Dosen Pembanding dengan menyertakan Berita Acara Serah Terima (*Lampiran 12*)
5. Aplikasi telah selesai dikerjakan.

Selain itu terdapat persyaratan dalam pengajuan Seminar Hasil, diantaranya :

1. Melakukan pendaftaran seminar hasil secara *online* pada website: [www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id)
2. Surat Permohonan Seminar Hasil (*Lampiran 7*)

3. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
4. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
5. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Seminar Hasil
6. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted All Draft PROJECT)
7. Pas Photo Hitam Putih 3x4 sebanyak 4 Lembar
8. Fotocopy Form Revisi Seminar Proposal
9. Bukti Cek Plagiat PROJECT (Validasi Perpustakaan)
10. Bukti Serah Terima Sumbangan Buku (Validasi Perpustakaan)

#### **H. Sidang (Ujian Komprehensif)**

Berikut merupakan ketentuan pengajuan sidang (ujian komprehensif) :

1. Telah menyelesaikan dan lulus seminar hasil.
  2. Menunjukkan 3 rangkap draft Laporan *Project* Akhir pada saat mendaftar
- Selain itu terdapat persyaratan dalam pengajuan sidang (ujian komprehensif), diantaranya :
1. Melakukan pendaftaran seminar sidang secara *online* pada website: [www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id)
  2. Surat Permohonan Sidang (*Lampiran 9*)
  3. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
  4. Surat Keterangan Bebas Administrasi (Validasi Bagian Keuangan)
  5. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted Ketua Program Studi)
  6. Fotocopy Form Revisi Seminar Hasil
  7. LOA (Letter Of Accepted) Paper di Jurnal Nasional
  8. Validasi SKPI Sementara
  9. File (Ijazah SMA, KTP, Pas photo berwarna, PROJECT dan Program)
  10. Aplikasi sudah terdaftar pada domain perusahaan
  11. Aplikasi telah digunakan oleh perusahaan sebelum mendaftar sidang. Dibuktikan dengan surat keterangan yang divalidasi oleh perusahaan.

#### **I. Tata Cara Pelaksanaan Seminar/Sidang**

Berikut merupakan tata cara pelaksanaan seminar/sidang :

1. Seluruh peserta hadir pada pukul : 08.00 Wib sesuai dengan jadwal pelaksanaan yang ditetapkan akademik ( Jadwal pelaksanaan dapat dilihat melalui website : [www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id) ).
2. Wajib mengenakan pakaian (Pria : Jas hitam, kemeja putih, celana keper hitam memakai

dasi dan sepatu hitam resmi bukan sepatu sport, untuk wanita harus mengenakan jas hitam, kemeja putih, jilbab putih (bagi yang mengenakan jilbab), rok panjang (sampai mata kaki) berwarna hitam dan sepatu hitam resmi.

3. Membawa draft PROJECT pada saat pelaksanaan dan menyiapkan presentasi PROJECT.
4. Penutupan pelaksanaan seminar/sidang setiap pekannya akan diumumkan kelulusan serta yudisium dari masing-masing mahasiswa.

#### **J. Perbaikan Seminar/Sidang (Ulang)**

Seminar/sidang ulang terjadi karena mahasiswa dianggap gagal oleh Dosen Pembanding/Penguji (Nilai D dan E). Berikut merupakan ketentuan dari seminar/sidang ulang:

1. Telah memperbaiki segala kesalahan yang terdapat dalam PROJECT.
2. Melakukan pendaftaran seminar/sidang ulang.

Selain itu terdapat persyaratan dalam seminar/sidang ulang, diantaranya :

1. Surat Permohonan Seminar/Sidang.
2. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Seminar/Sidang Ulang.

#### **K. Wisuda**

Berikut merupakan persyaratan dalam pendaftaran wisuda :

1. Bukti Tanda Terima PROJECT (*Lampiran 13*)
2. Bukti Pembayaran Uang Wisuda
3. Surat Pengambilan Ijazah (Validasi Bag. Keuangan)

Selain itu terdapat ketentuan dalam pelaksanaan wisuda, diantaranya :

1. Pengambilan toga dan undangan wisuda akan diumumkan sesuai jadwal.
2. Mengikuti pelaksanaan gladi resik dan wisuda sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

#### **L. Bukti Tanda Terima PROJECT**

Berikut merupakan ketentuan dari penyerahan PROJECT :

1. Untuk Pembimbing berupa file draft PROJECT dan program.
2. Untuk Perpustakaan berupa draft PROJECT, program, scan lembar pengesahan lembarpersetujuan, berita acara bimbingan yang telah ditanda tangani dan distempel.

## M. Komponen SKPI

Komponen SKPI menjadi salah satu syarat dalam Pengajuan Judul PROJECT, Seminar Proposal dan Sidang dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 4. Komponen SKPI

<b>KOMPONEN SKPI</b>	<b>SYARAT</b>
Prestasi dan Penghargaan	Optional
Kompetensi Keahlian	Syarat Seminar Proposal
Penelitian, Pengabdiaan Masyarakat dan Karya Ilmiah	Syarat Sidang
Kerja Praktik/ Magang/ Program Kreativitas	Syarat Pengajuan PROJECT
Kegiatan Kemahasiswaan	Syarat Kerja Praktik

Berikut ini merupakan ketentuan kegiatan dari komponen SKPI yang diakui oleh institusi :

<b>Komponen SKPI</b>	<b>Ketentuan Kegiatan</b>
Prestasi dan Penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prestasi akademik dan non akademik</li> <li>2. Dokumen prestasi menampilkan keterangan juara, piala atau medali yang diterima</li> <li>3. Level terendah yang diterima adalah wilayah kota/kabupaten.</li> <li>4. Penghargaan sebagai pembicara, tentor/instruktur atau kegiatan-kegiatan kelembagaan atau seminar dan sejenisnya minimum pada tingkat kabupaten/kota</li> <li>5. Kepanitiaan dalam acara kelembagaan atau nasional</li> </ol>
Kompetensi Keahlian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sertifikat Bahasa (diakui skala Nasional) seperti TOEFL, IELTS, TOEIC, dan lain sebagainya.</li> <li>2. Sertifikat Komputer (kompetensi, keahlian, completion, atau achievement)</li> <li>3. Sertifikasi yang dikeluarkan oleh lembaga sertifikasi atau kompetensi seperti : Progate, Dicoding, Cisco, Red hat, Mirkotik, DQ Lab, LSP/BSNP, Atau Vendor/Lembaga yang diakui sertifikasinya skala Nasional atau Internasional lainnya.</li> </ol>
Penelitian, Pengabdiaan Masyarakat dan Karya Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Publikasi Karya Ilmiah seperti : Jurnal Nasional, Hak Kekayaan Intelektual, Teknologi Tepat Guna dan Buku</li> <li>2. Jurnal dari PROJECT anda juga termasuk dalam publikasi Karya ilmiah</li> <li>3. Kegiatan riset dan pengabdian masyarakat dengan berkolaborasi dengan dosen.</li> </ol>
Kerja Praktik/ Magang/ Program Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan Kerja Praktik /Magang</li> <li>2. Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa</li> </ol>
Kegiatan Kemahasiswaan	Kegiatan seminar nasional atau pelatihan (sebagai peserta/panitia) minimal 2 kegiatan

Berikut ini merupakan contoh SKPI Sementara yang dapat dicetak setelah divalidasi oleh Waka III Bidang Kemahasiswaan. Proses tunggu validasi paling lama 1 hari.

Tanggal Download : 05-04-2021 10:29:59

## SKPI SEMENTARA

Nama Mahasiswa : Muhammad Ayyasi Fawaz  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2017020090  
Kode Kelas Aktif : 8SIA1  
Program Pendidikan : Strata Satu ( S1 )  
Program Studi : Sistem Informasi

**Prestasi dan Penghargaan**

1. Kejuaraan lain-lain. Innovation Science and Writing National Competition-4. Penyerahan : 14-03-2020. Penyelenggara : Physics Team Of Revolution FMIPA Universitas Sumatera Utara. Tingkat : Nasional (Prestasi)
2. Kejuaraan lain-lain. National English Competition. Penyerahan : 06-03-2019. Penyelenggara : Students Council of English and Literature Department Languages and Arts Faculty Universitas Negeri Medan. Tingkat : Nasional (Prestasi)
3. Kejuaraan lain-lain. Pekan Ilmiah dan Kreativitas Remaja 2019. Penyerahan : 11-10-2019. Penyelenggara : Lembaga Kreativitas Ilmiah Mahasiswa Penelitian dan Penalaran Universitas Muhammadiyah Makassar. Tingkat : Nasional (Prestasi)

**Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Karya Ilmiah**

-

**Sertifikasi Keahlian**

1. Programming. Lembaga / Penyelenggara : BitDegree. Tanggal Sertifikat : 13-09-2020. (Keahlian Kompetensi)

**Kerja Praktik / Magang / Program Kreativitas**

1. Program Kreativitas Mahasiswa. Mapping Gospen : Gowes Sepeda Medan. NO SK : 1.4.008/STMIK-TGD/WK-IPDP-PPKM/S1/VIII/2020. Tanggal SK Penugasan : 02-07-2020

**Kegiatan Kemahasiswaan**

1. Panitia. Publishing Club STMIK Triguna Dharma Medan. Tahun : 2019
2. Peserta. RISTEKDIKT. Tahun : 2019

Telah tervalidasi dan dapat menjadi berkas pendukung dalam mengajukan permohonan :

- a. Kerja Praktik
- b. Pengajuan Judul
- c. Seminar Proposal
- d. Sidang

Validator SKPI

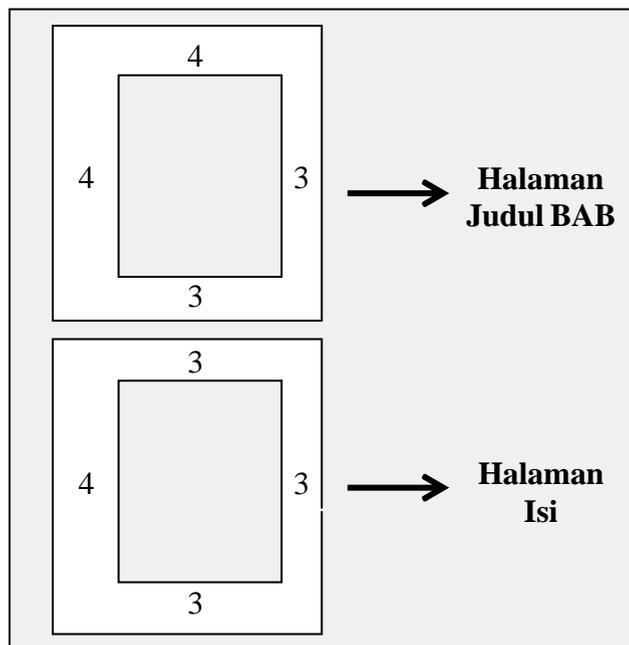
---

## BAGIAN II TEKNIK PENULISAN

### A. Pengaturan Kertas

Berikut ketentuan pengaturan kertas dalam penyusunan PROJECT :

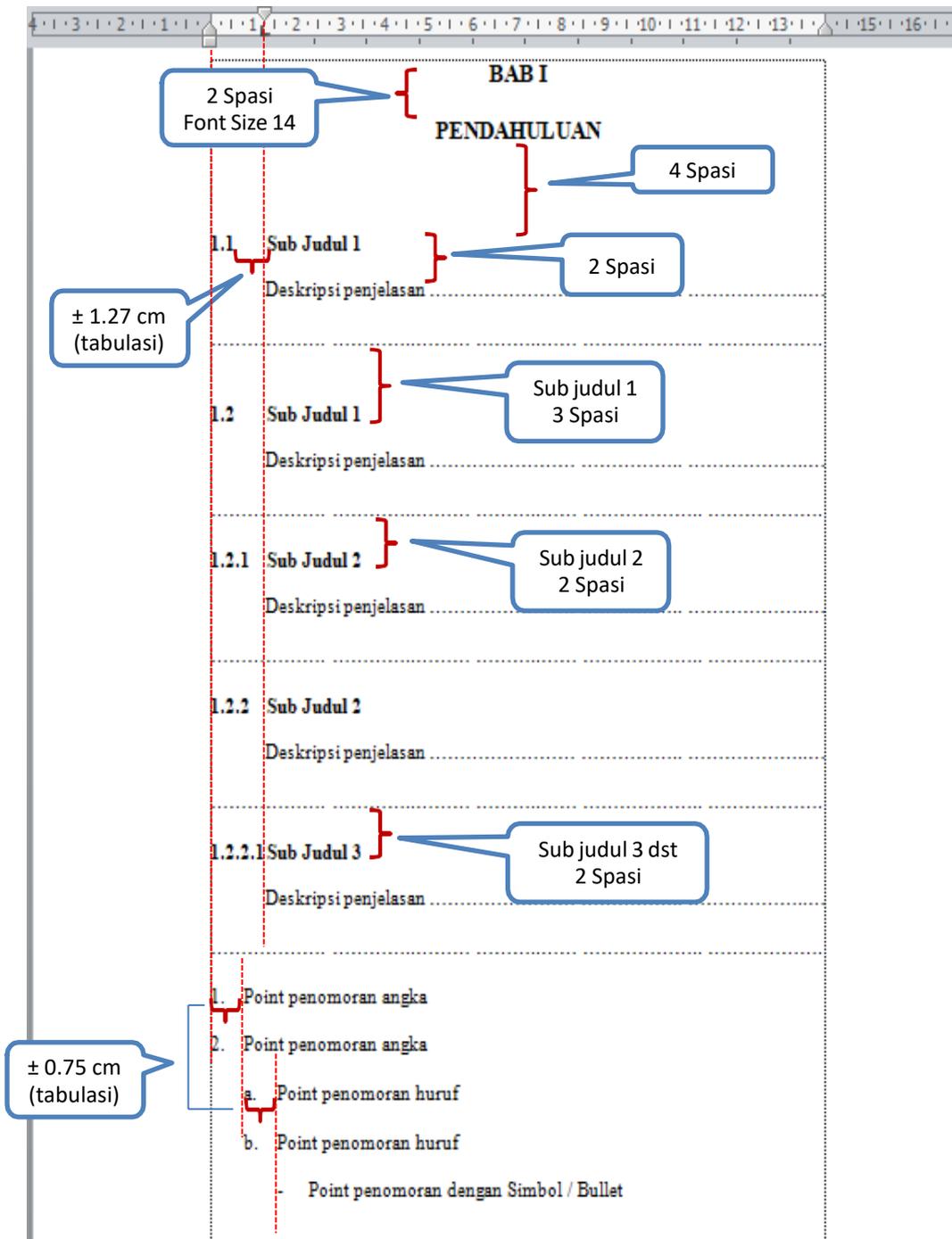
1. Ukuran Kertas : A4 / 70 gram
2. Margin :
  - a. Judul Bab :
    - Batas Atas (*Top*) : 4 cm
    - Batas Kiri (*Left*) : 4 cm
    - Batas Kanan (*Right*) : 3 cm
    - Batas Bawah (*Bottom*) : 3 cm
  - b. Bukan Judul Bab :
    - Batas Atas (*Top*) : 3 cm
    - Batas Kiri (*Left*) : 4 cm
    - Batas Kanan (*Right*) : 3 cm
    - Batas Bawah (*Bottom*) : 3 cm



**Gambar 1. Pengaturan Margin Halaman**

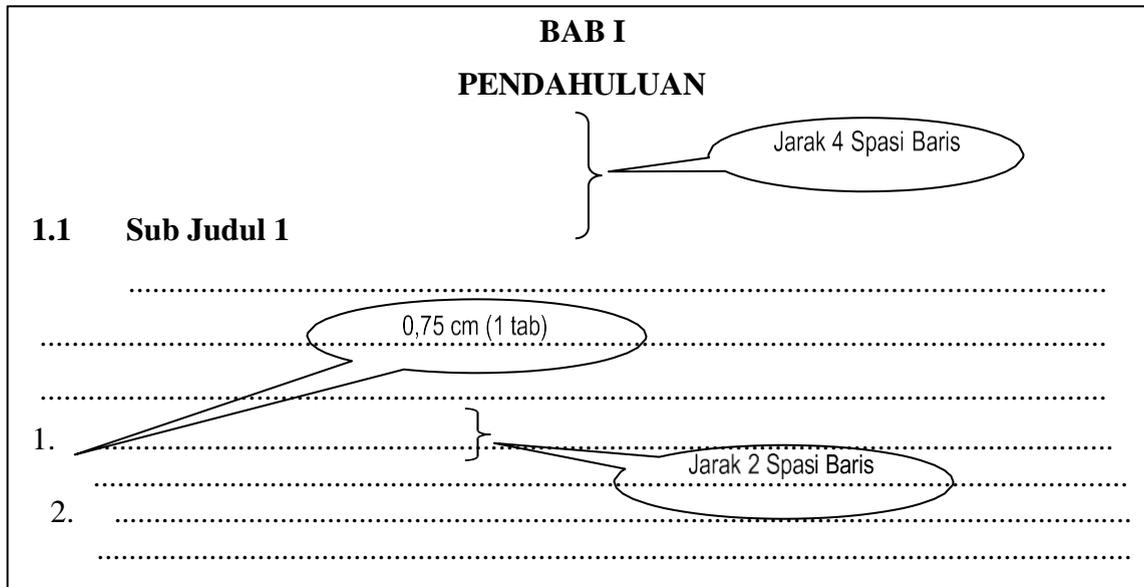
3. Untuk kalimat awal pada setiap paragraf baru di tab 1,25 cm dari tepi kiri.
4. Setiap bab dibatasi dengan kertas pembatas bab berwarna merah.

**Contoh 1: Struktur Penomoran dan Jarak**



**Gambar 2. Struktur Penomoran dan Jarak**

**Contoh : Membuat list atau daftar**



**Gambar 3. Struktur Daftar**

**B. Pengetikan**

Berikut ketentuan pengaturan kertas dalam penyusunan PROJECT :

1. Judul Bab diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Efek cetak : Bold
  - c. Ukuran huruf : 14
  - d. Jarak kalimat baru judul : 2 Spasi
  - e. Jarak ke baris berikutnya : 4 Spasi
  - f. Diketik dengan huruf kapital
  
2. Sub Judul 1 diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Efek cetak : Bold
  - c. Ukuran huruf : 12
  - d. Jarak ke baris berikutnya : 2 Spasi
  - e. Jarak ke baris sebelumnya : 3 Spasi
  - f. Diketik dengan awal kata huruf besar dan teks berikutnya kecil (Capitalize Each Word)
  
3. Sub Judul 2, 3, dan 4 diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Efek cetak : Bold
  - c. Ukuran huruf : 12
  - d. Jarak ke baris berikutnya : 2 Spasi
  - e. Jarak ke baris sebelumnya : 2 Spasi
  - f. Diketik dengan awal kata huruf besar dan teks berikutnya kecil (Capitalize Each Word)

4. Kata Pengantar diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Ukuran huruf : 12
  - c. Jarak antar baris : 2 Spasi
  - d. Jarak baris judul ke baris paragraf awal : 4 Spasi
  - e. Judul diketik dengan huruf kapital
  
5. Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar dan Daftar Lampiran :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Ukuran huruf : 12
  - c. Jarak antar baris : 2 Spasi
  - d. Jarak baris judul ke baris paragraf awal : 4 Spasi
  - e. Judul diketik dengan huruf kapital
  
6. Abstrak diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Ukuran huruf : 12
  - c. Jarak antar baris : 1 Spasi
  - d. Jarak baris judul ke baris paragraf awal : 4 Spasi
  - e. Judul diketik dengan huruf kapital.
  - f. Isi abstrak bercetak miring
  
7. Daftar Pustaka diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Times New Roman
  - b. Ukuran huruf : 12
  - c. Jarak antar baris : 1 Spasi
  - d. Jarak baris judul ke baris paragraf awal : 4 Spasi
  - e. Judul diketik dengan huruf kapital
  - f. Daftar pustaka wajib menggunakan Insert Bibliography pada software pendukung sitasi (Mendeley)
  
8. Listing Program diketik dengan ketentuan :
  - a. Jenis huruf : Courier New
  - b. Ukuran huruf : 10
  - c. Jarak antar baris : 1 Spasi
  - d. Jarak baris judul ke baris paragraf awal : 4 Spasi
  - e. Judul diketik dengan huruf kapital
  
9. Jumlah halaman mulai Bab I s.d Bab VI : Minimal 50 Halaman
10. Jarak antar baris dalam penulisan PROJECT secara umum : 2 Spasi.
11. Pada isian yang memerlukan list/daftar maka dimulai penomoran 1,2,3 dan seterusnya. Jarak yang digunakan antara nomor dengan teks : 0,75 cm.

### C. Penomoran Halaman

Berikut ketentuan penomoran halaman dalam penyusunan PROJECT :

1. Kata pengantar, daftar isi, daftar gambar daftar tabel dan daftar lampiran dimulai dengan nomor halaman i, ii, iii, dan seterusnya.
2. Halaman pertama dimulai dari Bab I (Pendahuluan)
3. Pada setiap awal Bab, penomoran halaman terletak di **tengah bawah**.
4. Kelanjutan Bab pada halaman berikutnya, penomoran halaman terletak di **kanan atas**.
5. Untuk Lampiran dimulai dengan nomor halaman L-1, L-2 dan seterusnya.

### D. Penomoran Judul

Berikut ketentuan penomoran judul dalam penyusunan PROJECT :

1. Urutan Sub Judul 1 dimulai dengan penomoran 1.1, 1.2, untuk Bab I atau 2.1, 2.2 untuk Bab II dan seterusnya.
2. Urutan Sub Judul 2 dimulai dengan penomoran 1.1.1, 1.1.2 atau 2.1.1, 2.1.2 dan seterusnya.
3. Urutan Sub Judul 3 dimulai dengan penomoran 1.1.1.1, 1.1.1.2 atau 2.1.1.1, 2.1.1.2 dan seterusnya.
4. Urutan Sub Judul 4 dimulai dengan penomoran 1, 2, 3 dan seterusnya.
5. Urutan Sub Judul 5 dimulai dengan penomoran a, b, c dan seterusnya
6. Urutan Sub Judul 6 dimulai dengan penomoran tanda penghubung (-)
7. Jarak antara nomor sub judul dengan teks sub judul adalah 1,25 cm (1 tab)

### E. Tata Bahasa

Berikut ketentuan tata bahasa dalam penyusunan PROJECT :

1. PROJECT ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia baku, sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.
2. Sedapat mungkin menggunakan istilah yang telah diadaptasi ke bahasa Indonesia, jika menggunakan istilah *asing* harus diberikan tanda khusus berupa tulisan yang dicetak *miring*
3. Kalimat dalam PROJECT *tidak boleh* menggunakan kata penulis, kata ganti orang, misalnya saya, kami dan sebagainya, kecuali pada Kata Pengantar.

4. Gelar kesarjanaan dan gelar lainnya tidak boleh dicantumkan dalam penulisan nama, kecuali dalam ucapan terima kasih kepada pembimbing, penguji serta pengesahan oleh pejabat berwenang pada Kata Pengantar.
5. Setiap nama metode, algoritma atau bidang ilmu harus diketik dengan awal kata huruf besar dan teks berikutnya kecil (Capitalize Each Word).

## F. Tabel

Berikut ketentuan tabel dalam penyusunan PROJECT :

1. Penomoran tabel menggunakan kombinasi angka yang dipisahkan oleh titik. Angka pada bagian depan menunjukkan bab dan angka pada bagian belakang menunjukkan nomor urut tabel dalam bab tersebut.

*Contoh* : Tabel 2.3 Nilai Kepastian

*Artinya* : Tabel tersebut berada pada Bab 2 dan urutan ketiga pada bab tersebut.

2. Judul tabel ditempatkan di atas tabel dengan perataan tengah.

*Contoh* :

Adapun simbol-simbol yang digunakan adalah [2] :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol Flowchart

No	Simbol	Arti	Kegunaan
1		Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual.
2		Proses	Menunjukkan kegiatan atau proses dan operasi program komputer.

**Kepala Tabel  
Harus bercetak  
Tebal (Bold)**

3. Tabel tidak boleh dipenggal kecuali sangat terpaksa, misalnya karena tidak cukup pada satu halaman penuh. Jika terjadi pemenggalan tabel maka pada halaman selanjutnya harus diberi kepala tabel dan tetap menempatkan judul tabel diatas tabel dengan tambahan kata (Lanjutan).

*Contoh :*

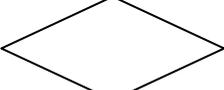
*Hal. Pertama*

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart

No	Simbol	Arti	Kegunaan
1		Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual.
2		Proses	Menunjukkan kegiatan atau proses dan operasi program komputer.

*Hal. Kedua*

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart (Lanjutan)

No	Simbol	Arti	Kegunaan
3		Dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik dan komputer.
4		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan.

## G. Gambar

Berikut ketentuan gambar dalam penyusunan PROJECT :

1. Penomoran gambar menggunakan kombinasi angka yang dipisahkan oleh titik. Angka pada bagian depan menunjukkan bab dan angka pada bagian belakang menunjukkan nomor urut gambar dalam bab tersebut.

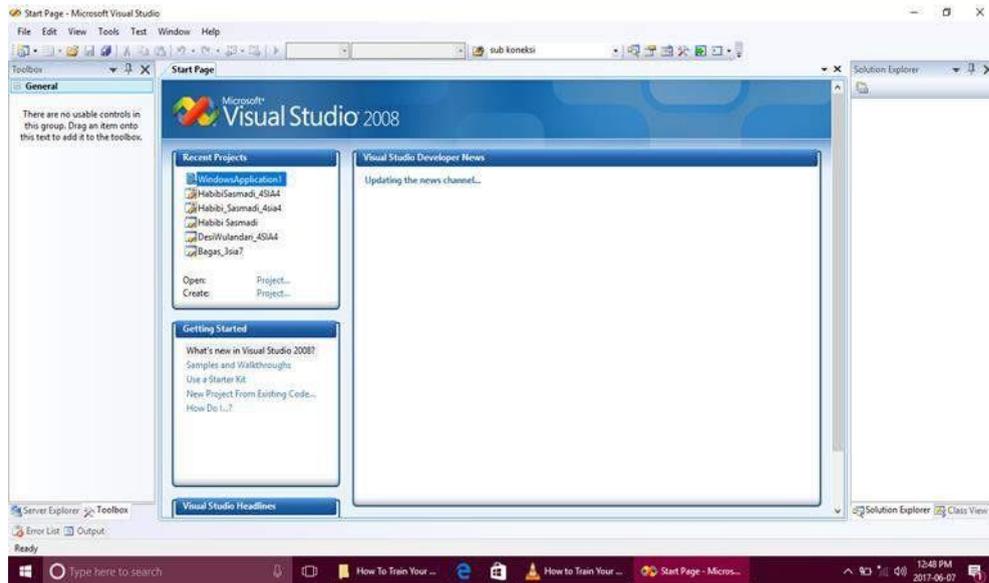
*Contoh* : Gambar 2.1 Microsoft Visual Studio 2008

*Artinya* : Gambar tersebut berada pada Bab 2 dan urutan pertama pada bab tersebut.

2. Judul gambar ditempatkan di bawah gambar dengan perataan tengah.

**Contoh :**

Berikut ini merupakan gambar visual studio 2008 [2] :



Gambar 2.3 Microsoft Visual Studio 2008

## H. Penjilidan

Berikut ketentuan penjilidan dalam penyusunan PROJECT :

1. Warna kulit PROJECT : Hijau Muda
2. Jilid *Perfect Binding*
3. Tinta emas timbul untuk sampul, lembar persetujuan dan lembar pengesahan.
4. Lembar kosong berwarna Hijau Muda pada lembar pertama setelah sampul.
5. Sampul (*cover*) juga dicetak pada kertas HVS di halaman pertama setelah lembar kosong
6. Setiap bab memiliki pemisah bab, lembar pemisah bab berwarna Hijau Muda.

## **BAGIAN III**

### **SISTEMATIKA PROJECT**

#### **A. Susunan PROJECT**

Dalam penyusunan PROJECT terdapat 3 bagian, yaitu :

**1. Bagian Awal**, terdiri dari :

- Sampul (*cover*) Depan
- Halaman Judul PROJECT
- Lembar Persetujuan
- Lembar Pengesahan
- Surat Pernyataan
- Kata Pengantar
- Abstrak
- Daftar Isi
- Daftar Gambar
- Daftar Tabel
- Daftar Lampiran

**2. Bagian Isi**, terdiri dari :

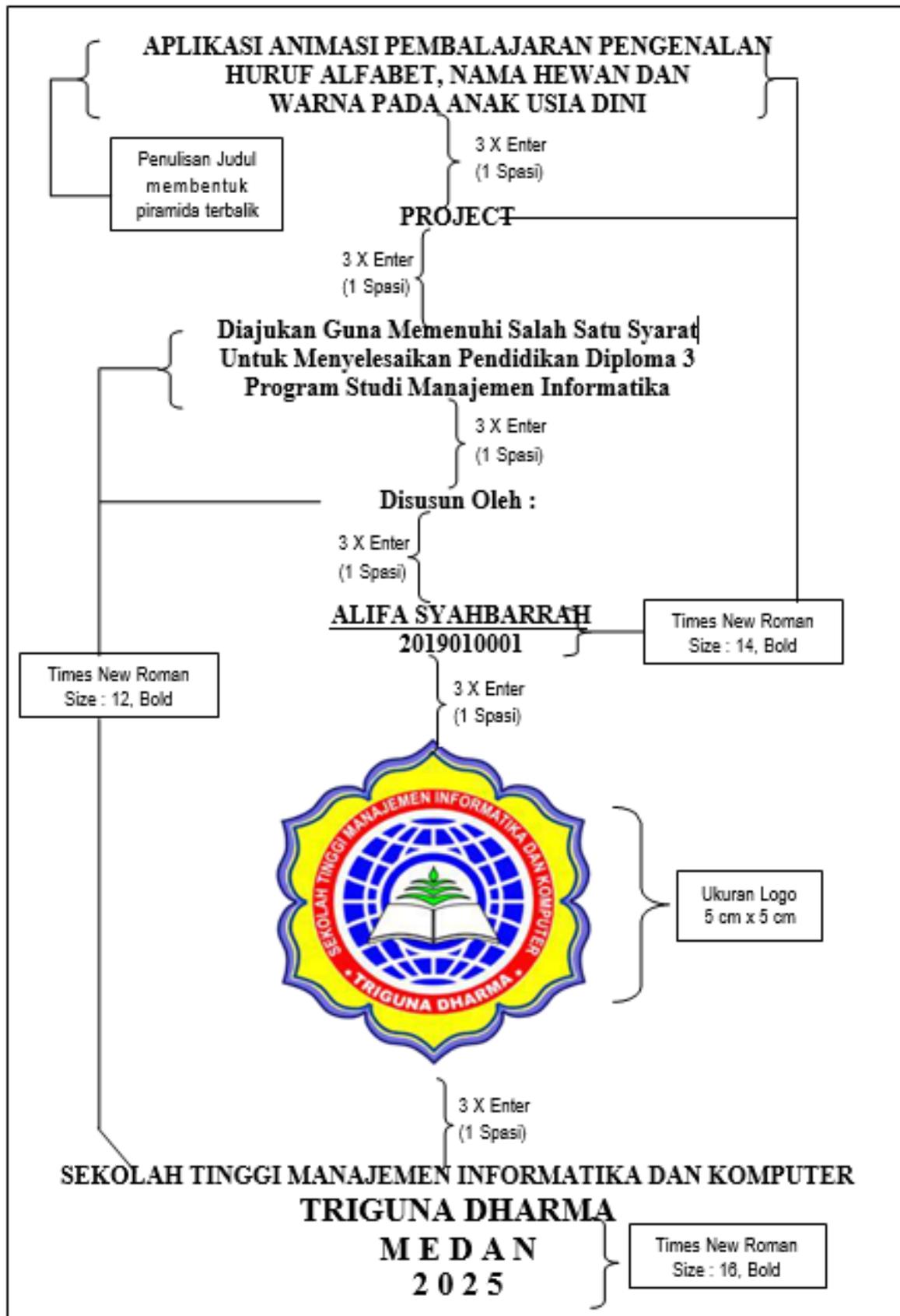
- Bab I     Pendahuluan
- Bab II    Pemodelan dan Perancangan Sistem
- Bab III   Hasil dan Pembahasan
- Bab IV    Kesimpulan dan Saran

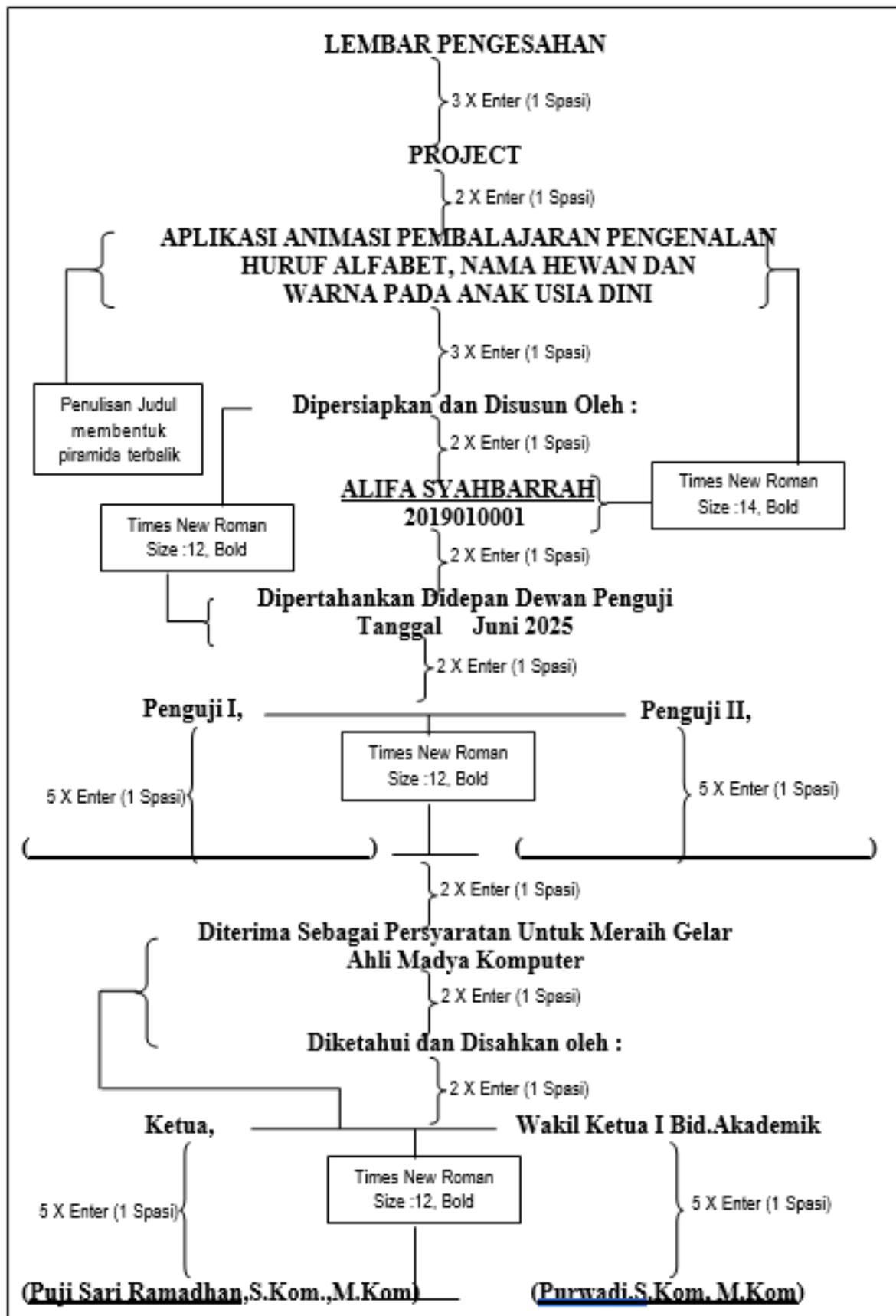
**3. Bagian Akhir**, terdiri dari :

- Listing Program
- Lampiran Data Pendukung Lainnya
- Berita Acara Bimbingan PROJECT
- Surat Keputusan Penghormatan Dosen Pembimbing
- Daftar Riwayat Hidup

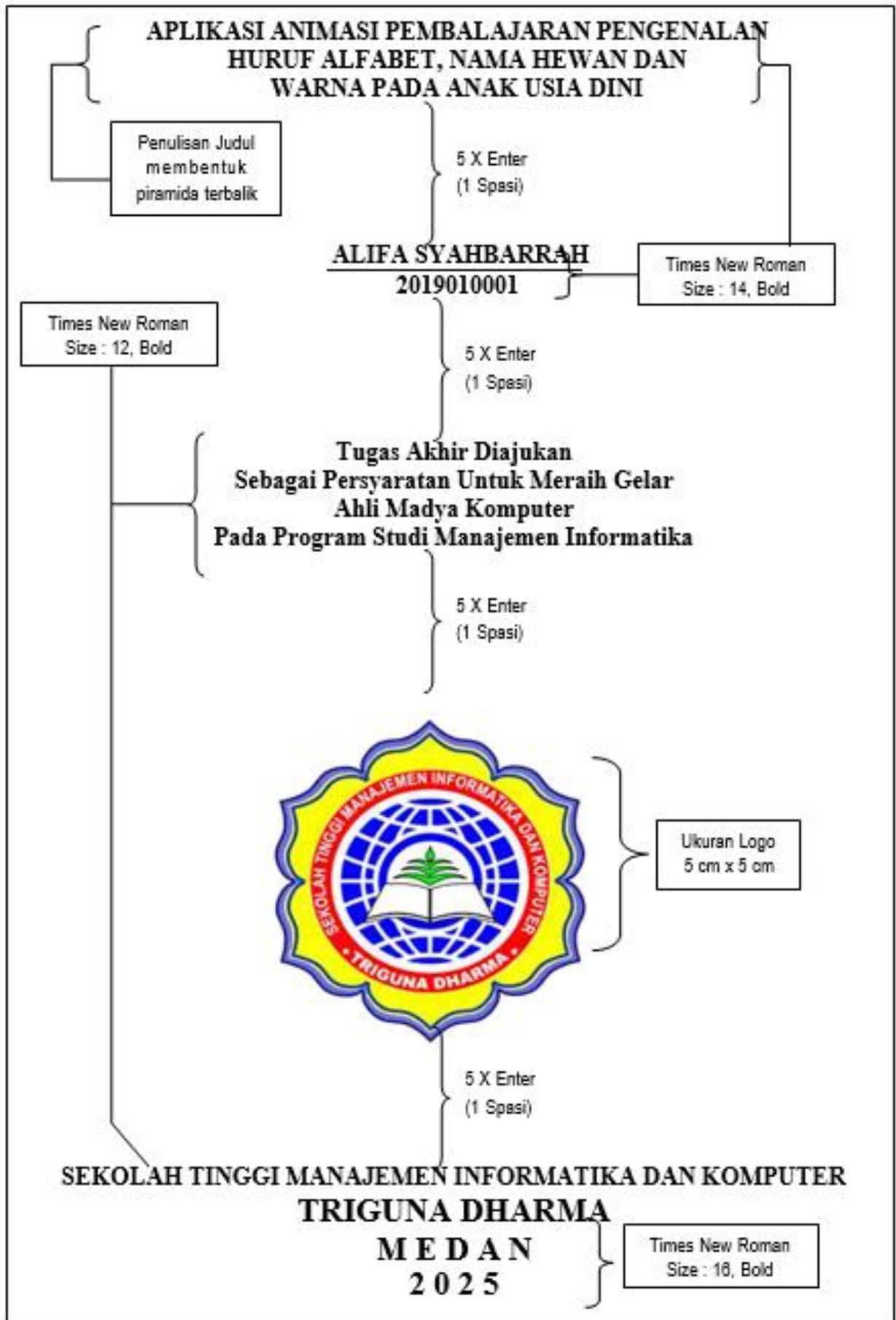
#### **B. Penjelasan Isi PROJECT**

Berikut merupakan penjelasan dari Isi PROJECT :





**Contoh Halaman Judul**



### **Contoh Surat Pernyataan**

#### **SURAT PERNYATAAN**

Saya, **Nama Mahasiswa** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tugas Akhir ini:

1. Tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya di suatu perguruan tinggi
2. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Disusun dan dikerjakan sendiri tanpa menyuruh orang lain untuk mengerjakannya.

Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa Tugas Akhir ini adalah plagiat ataupun bukan saya yang mengerjakannya, maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Program Studi STMIK TRIGUNA DHARMA yakni **pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.**

Demikian Pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 2025  
Saya yang membuat pernyataan,

Materai  
10.000

**NAMA MAHASISWA**

## Contoh Kata Pengantar

### KATA PENGANTAR

} 4 Spasi

(*Ucapan Syukur*) Puji dan rasa syukur kehadirat Allah Subhanawata'ala karena dengan rahmat hidayah-Nya \_\_\_\_\_

(*Jelaskan secara singkat tentang Judul Project /yang diangkat*) Setelah melaksanakan perkuliahan \_\_\_\_\_, akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan mengambil judul “\_\_\_\_\_”.

(*Ucapan Terima Kasih*) Untuk itu dalam kesempatan ini, mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Puji Sari Ramadhan,S.Kom., M.Kom selaku Ketua STMIK Triguna Dharma.
2. Bapak Purwadif,S.Kom.,M.Kom selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik STMIK Triguna Dharma.
3. Ibu Astri Syahputri, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika / Teknik Komputer (Pilih Sesuai Jurusan).
4. Bapak/Ibu\_\_\_\_\_selaku Dosen Pembimbing
5. (*Lanjutkan jika ada lainnya*)\_\_\_\_\_.

(*Kalimat Penutup*) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan mempergunakannya.

Medan,\_\_\_\_\_Juni 2025  
Penulis,

**NAMA MAHASISWA**



**Contoh Daftar Isi**

<b>DAFTAR ISI</b>	
Kata Pengantar.....	i
Abstrak .....	ii
Daftar Isi .....	iii
Daftar Gambar .....	v
Daftar Tabel.....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Manfaat .....	5
<b>BAB II PEMODELAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pemodelan Sistem.....	7
2.1.1 Skenario Use Case.....	8
2.1.2 Use Case Diagram.....	12
2.1.3 Activity Diagram.....	14
2.1.4 Class Diagram .....	16
2.2 Perancangan Sistem .....	17
2.2.1 Perancangan Tabel .....	17
2.2.2 Perancangan Antarmuka .....	18
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Kebutuhan Sistem .....	20
3.2 Hasil Tampilan Antarmuka.....	22
3.3 Hasil Pengujian Sistem .....	23
3.4 Pembahasan Sistem.....	24
3.4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	25
3.4.2 Identifikasi Sistem .....	25
3.5 Cara Penggunaan Sistem.....	26

<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Kesimpulan .....	28
4.2 Saran .....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LISTING PROGRAM.....	33
LAMPIRAN	
PROPOSAL PENAWARAN	
KONTRAK PERJANJIAN DENGAN PERUSAHAAN	
BERITA ACARA BIMBINGAN SKIRPSI	
SK PENGHUJUKAN DOSEN PEMBIMBING	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

*(Sesuaikan dengan sub judul PROJECT Anda)*

**Contoh Daftar Gambar**

<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
4 Spasi	
Gambar 2.1 Arsitektur Sistem Pakar .....	45
Gambar 2.2 Kerangka Metode Certainty Factor.....	46
Gambar 4.1 Tampilan Menu Login.....	60

*(Sesuaikan dengan daftar gambar pada Skripsi Anda)*

**Contoh Daftar Tabel**

<b>DAFTAR TABEL</b>	
4 Spasi	
Tabel 3.1 Data Kepakaran .....	34
Tabel 3.4 Tabel Data Gejala.....	38
Tabel 3.5 Tabel Data Penyakit .....	40

*(Sesuaikan dengan daftar tabel pada Skripsi Anda)*

# **BAB II**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
TRIGUNA DHARMA  
M E D A N  
2 0 2 5**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bagian ini menguraikan tentang alasan penelitian dilakukan dengan mengemukakan permasalahan yang diteliti serta cara menyelesaikan permasalahan yang dianalisa. Berikut ketentuan dari latar belakang :

1. Berisi tentang topik yang akan dibahas dalam PROJECT, meliputi : Objek dari penelitian (kasus yang diangkat), gagasan atau kebaruan yang ingin ditemukan dan solusi yang ditawarkan melalui penerapan metode.
2. DePROJECT latar belakang adalah 2 sampai dengan 3 halaman.
3. Menyertakan referensi (kutipan) dari penelitian sebelumnya untuk memperkuat gagasan atau kebaruan penelitian yang dikemukakan.
4. Penggunaan referensi (kutipan) pada latar belakang adalah 2 sampai dengan 5 referensi. Pada kutipan tersebut secara umum menjelaskan tentang (objek penelitian, permasalahan dan metode/algorithm yang digunakan.
5. Diakhir paragraf pada latar belakang harus mencantumkan judul yang diangkat dengan diberi tanda “ ”, dan bold dengan huruf kapital.

#### **“PEMBUATAN SISTEM PENGELOLA DATA ABSENSI PEGAWAI PADA PERUSAHAAN”**

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagian ini memaparkan tentang point-point yang merujuk pada latar belakang dari penelitian yang diangkat untuk dapat diselesaikan dalam bentuk daftar pertanyaan.

Berikut ketentuan dari rumusan masalah :

1. Rumusan masalah dimulai dengan kata tanya yang perlu dijawab secara rinci dan jelas pada hasil penelitian. Seperti : Bagaimana, Mengapa atau Apakah.
2. Pertanyaan penelitian harus relevan dengan topik penelitian yang dikaji.
3. Pastikan bahwa rumusan masalah yang ditetapkan memiliki nilai penelitian, yang nantinya akan dibahas pada Bab III, IV dan V.

### 1.3 Tujuan

Bagian ini berisi tentang tujuan yang akan hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Berikut ketentuan dari tujuan penelitian :

1. Tujuan penelitian dimulai dengan kata “*Untuk*” yang bermakna sesuatu hasil yang akan diharapkan dari proses yang akan dilaksanakan.
2. Tujuan penelitian haruslah memiliki hubungan yang jelas dari masing-masing point pada **rumusan masalah** sehingga dapat diartikan tujuan merupakan solusi dari sebab akibat yang dituangkan pada rumusan masalah.

### 1.4 Manfaat

Bagian ini berisi tentang dampak/pengaruh yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Berikut ketentuan dari manfaat penelitian :

1. Manfaat penelitian dimulai dengan kata “*Dapat*” yang bermakna manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan.
2. Manfaat penelitian minimal memiliki dampak/pengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan sistem yang diterapkan.

## **BAB II**

### **PEMODELAN DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bagian ini berisi tentang gambaran pemodelan sistem dan bentuk perancangan sistem yang akan dibangun. Berikut merupakan uraian yang terdapat pada Bab IV tentang Pemodelan dan Perancangan Sistem :

#### **2.1 Pemodelan Sistem**

Dalam penyusunan PROJECT, pemodelan sistem yang digunakan adalah pemodelan berorientasi objek dengan menggunakan standar *Unified Modelling Language*. Software yang dapat digunakan dalam menggambarkan pemodelan sistem adalah *Draw.io, Microsoft Visio, UML Designer Tools, dan lainnya*.

Adapun diagram yang digunakan dalam pemodelan sistem adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram*.

##### **2.1.1 Skenario Use Case**

Pada skenario use case berisi tentang penjelasan dari setiap use case (kegiatan) yang ada pada sebuah sistem. skenario dibentuk pada setiap masing- masing casenya.

##### ***Contoh Penggunaan Pemodelan Sistem :***

Berikut merupakan skenario dari Sistem Pendukung Keputusan menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode *Multi Objective Optimization On The Basis Of Ratio Analysis* :

1. Skenario Login.

Aktor : Admin

DePROJECT : Use case ini berfungsi untuk menggambarkan aktifitas dari form login yang tampil pada saat aplikasi dibuka

Tabel 4.1 Skenario Login

<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
1. Memasukkan username dan password	
	2. Memverifikasi username dan password
	3. Menampilkan menu utama

2. Skenario Mengelola Data Kriteria.

Aktor : Admin

DePROJECT : Use case ini berfungsi untuk menggambarkan aktifitas dari form data kriteria yang tampil pada saat menu data kriteria dipilih.

Tabel 4.2 Skenario Mengelola Data Kriteria

<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
1. Mengklik/memilih menu data kriteria	
	2. Menampilkan form data kriteria

3. Skenario Menyimpan Data Kriteria.

Aktor : Admin

DePROJECT : Use case ini berfungsi untuk menggambarkan aktifitas dari tombol simpan pada form data kriteria.

Tabel 4.3 Skenario Menyimpan Data Kriteria

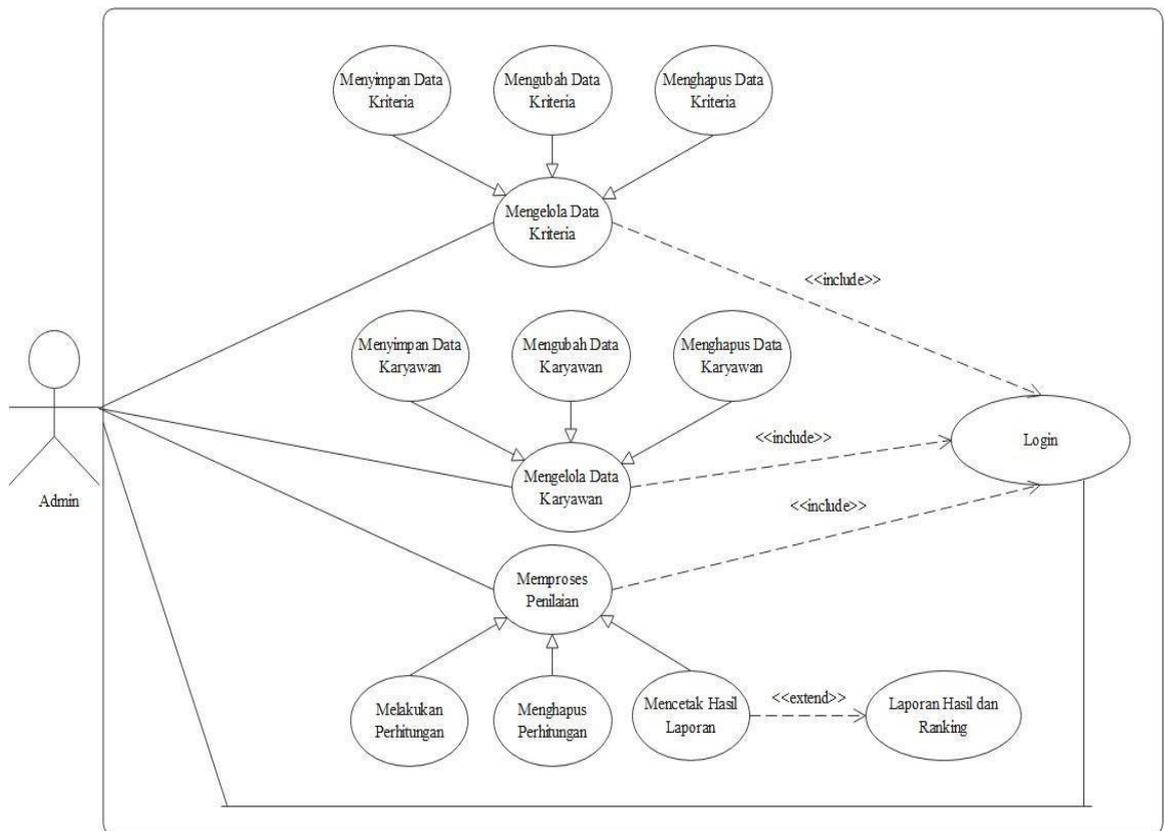
<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
	1. Menampilkan form data kriteria
2. Melakukan penginputan data pada field yang telah disediakan (kode kriteria, nama kriteria, bobot) dan mengklik tombol simpan	
	3. Memproses penyimpanan data yang telah dimasukkan

*Sesuaikan skenario usecase yang akan anda rancang*

### 2.1.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram digambarkan dalam bentuk 1 diagram penuh menyesuaikan dengan skenario disetiap masing-masing casenya.

Berikut merupakan gambaran *use case diagram* dari Sistem Pendukung Keputusan menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode *Multi Objective Optimization On The Basis Of Ratio Analysis* :



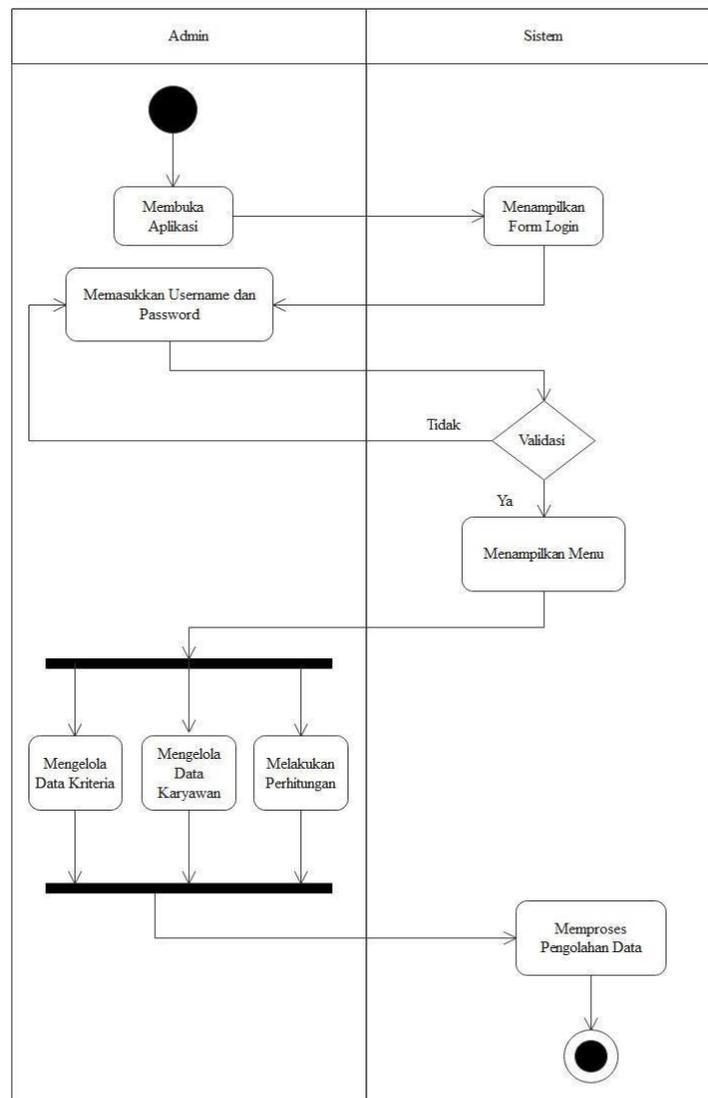
Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Penentuan Karyawan Terbaik

*Sesuaikan usecase yang akan anda rancang*

### 2.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram digambarkan dalam bentuk 1 diagram penuh yang menggambarkan aktivitas penggunaan sistem.

Berikut merupakan gambaran *activity diagram* dari Sistem Pendukung Keputusan menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode *Multi Objective Optimization On The Basis Of Ratio Analysis* :



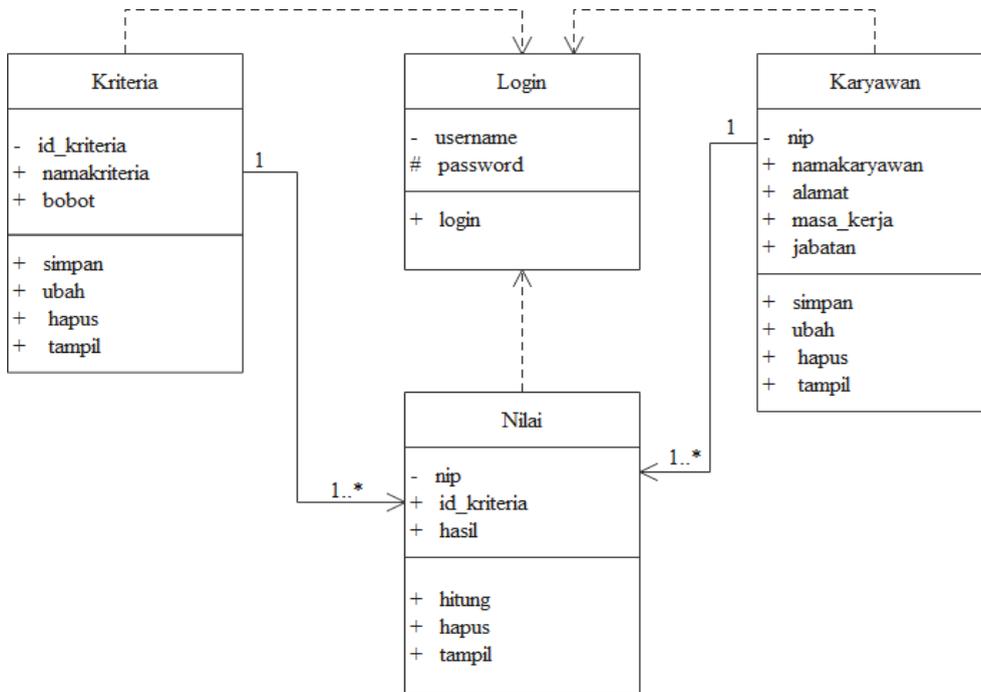
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Penentuan Karyawan Terbaik

### 2.1.4 Class Diagram

Class Diagram digambarkan sesuai dengan relasi dari setiap class yang

digunakan dalam perancangan sistem.

Berikut merupakan gambaran *class diagram* dari Sistem Pendukung Keputusan menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode *Multi Objective Optimization On The Basis Of Ratio Analysis*



Gambar 4.3 Class Diagram Sistem Penentuan Karyawan Terbaik

*Sesuaikan pemodelan dengan sistem yang akan anda rancang*

## 2.2 Perancangan Sistem

Dalam penyusunan PROJECT, perancangan sistem dibagi menjadi dua yaitu :Perancangan Tabel dan Perancangan Antarmuka.

### 2.2.1 Perancangan Tabel

Menggambarkan spesifikasi tabel yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan sistem. Berikut merupakan contoh dari pencangan tabel :

#### 1. Rancangan Tabel Kriteria

Tabel kriteria merupakan tabel yang digunakan untuk menampung data kriteria yang ada. Berikut merupakan rancangan dari tabel kriteria penilaian yang

digunakan dalam perancangan sistem :

Tabel 4.14 Rancangan Tabel Kriteria

No	Nama Field	Jenis Data	Ukuran Data
1	id_kriteria	Text	5
2	nama_kriteria	Text	20
3	bobot	Number	Double

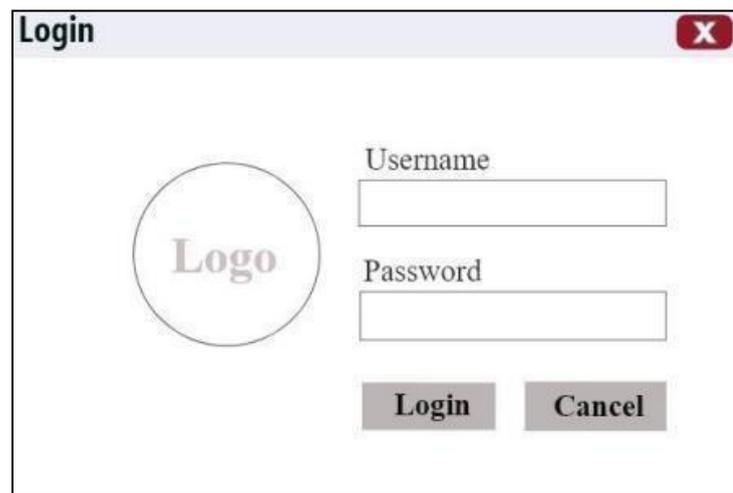
*Lanjutkan sesuai dengan Perancangan Tabel yang Anda Buat*

### 2.2.2 Perancangan Antarmuka

Berisi gambaran rancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan sistem. Software yang dapat digunakan dalam menggambarkan perancangan antarmuka adalah *Edraw Max, Microsoft Visio, Adobe XD, Mockplus, dan lainnya*. Berikut merupakan contoh dari perancangan antarmuka :

#### 1. Rancangan Form Login

Form Login merupakan form yang akan muncul pada saat aplikasi akan digunakan. Berikut merupakan rancangan antarmuka login yang akan dibangun :



Gambar 4.4 Rancangan Form Login

*Lanjutkan sesuai dengan Perancangan Antarmuka yang Anda Buat*

## BAB III

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Bagian ini membahas tentang hasil tampilan antarmuka dari sistem yang telah dibangun serta hasil pengujian sistem yang telah dilakukan. Bagian ini diawali dengan narasi pembuka tentang sistem yang telah dibangun.

#### 3.2 Hasil Tampilan Antarmuka

Berisi gambar dari hasil tampilan antarmuka seluruh form/halaman berserta penjelasan komponen dan fungsi dari tampilan tersebut. Hasil tampilan antarmuka sistem harus sesuai dengan rancangan antarmuka sistem pada Bab IV. Berikut merupakan contoh dari hasil tampilan antarmuka :

##### 1. Tampilan Form Login

Berikut merupakan hasil tampilan antarmuka dari form login yang telah selesai dibangun.



Gambar 5.1 Tampilan Form Login

Halaman Login disediakan untuk memvalidasi akses dari admin untuk masuk kedalam sistem utama jika username dan password yang dimasukkan benar. Form ini berisi input data username dan password.

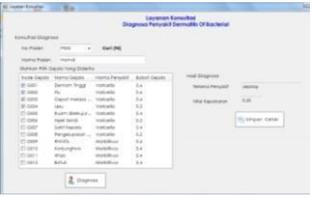
*Lanjutkan sesuai dengan Hasil Tampilan Antarmuka yang Anda Buat*

### 3.3 Hasil Pengujian Sistem

Dalam penyusunan PROJECT, hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik **Black Box Testing**. Teknik ini digunakan untuk menguji seluruh tampilan (form atau halaman) pada aplikasi yang dibangun telah berfungsi dengan baik atau tidak.

Berikut contoh penggunaan teknik black box testing :

Tabel 5.12 Black Box Testing

No	Nama Pengujian	Test Case	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Form Login (Login, Cancel)		Sistem akan memproses username dan password, jika sesuai maka akan muncul menu utama, dan jika tidak maka akan muncul pesan “coba lagi”	Valid
2	Form Data Pasien (Simpan, Ubah, Hapus)		Form data pasien dapat berjalan dengan baik. Data pasien dapat berubah sesuai kondisi tombol yang dipilih serta dapat ditampilkan dalam listview	Valid
3	Form Diagnosis (Diagnosis, Cetak)		Pada form diagnosis dilakukan 2 kalipercobaan, kasus pertama merupakan data pada bab 3, dan kasus kedua berupa kasus baru: G1, G3, dan G4. Hasilnya telah sesuai dengan penyakit Varicella dengan nilai 0.67	Valid

*Lanjutkan sesuai dengan form yang ada pada sistem anda*

### 3.4 Pembahasan Sistem

Sub bab Pembahasan berisi tentang spesifikasi kebutuhan sistem dan identifikasi sistem berupa kelebihan serta kelemahan sistem.

#### 3.4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Pada bagian ini berisi uraian tentang perangkat yang digunakan pada saat sistem tersebut dijalankan atau digunakan. Kebutuhan sistem berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

##### 1. Perangkat Keras

Kebutuhan sistem yang digunakan dalam mengoperasikan sistem ini adalah sebuah komputer/laptop dengan spesifikasi :

- a. Kapasitas hardisk minimal \_\_\_\_
- b. Memory minimal \_\_\_\_\_
- c. Prosesor minimal \_\_\_\_\_.
- d. Lanjutkan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan sistem anda**

##### 2. Perangkat Lunak

Kebutuhan software yang digunakan dalam mengoperasikan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi \_\_\_\_\_
- b. Crystal Report \_\_\_\_\_
- c. Lanjutkan sesuai dengan software yang anda gunakan.**

#### 3.4.2 Identifikasi Sistem

Bagian ini menjelaskan tentang kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada sistem yang akan dibangun.

## 1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan dari sistem yang dibangun untuk menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode Moora adalah sebagai berikut :

- a. Sistem ini mampu melakukan import/eksport data dalam jumlah sampai dengan 1000 record.
- b. Sistem ini mampu melakukan proses secara realtime dengan data kriteria yang fleksibel atau dapat diubah sesuai kebutuhan perusahaan.
- c. *Lanjutkan sesuai dengan kelebihan sistem anda*

## 2. Kelemahan Sistem

Adapun kelemahan dari sistem yang dibangun untuk menentukan karyawan terbaik dengan menggunakan metode Moora adalah sebagai berikut :

- a. Belum adanya sistem keamanan yang baik, sehingga masih memungkinkan sistem ini dapat diretas.
- b. Pengguna tidak dapat berinteraksi langsung dengan admin, hal ini dikarenakan sistem tidak menyediakan layanan pengiriman pesan.
- c. *Lanjutkan sesuai dengan kelemahan sistem anda*

### 3.5 Cara Penggunaan Sistem

Cara penggunaan sistem adalah serangkaian prosedur, instruksi, atau langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk mengoperasikan suatu sistem, perangkat lunak, atau aplikasi dengan benar. Ini mencakup segala aspek dari akses awal ke sistem, navigasi melalui antarmuka, pengelolaan dan pemrosesan data, hingga pemeliharaan dan pemecahan masalah. Cara penggunaan sistem dirancang untuk membantu pengguna memaksimalkan fungsi dan efisiensi sistem, serta memastikan bahwa pengguna dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan mudah dan aman.

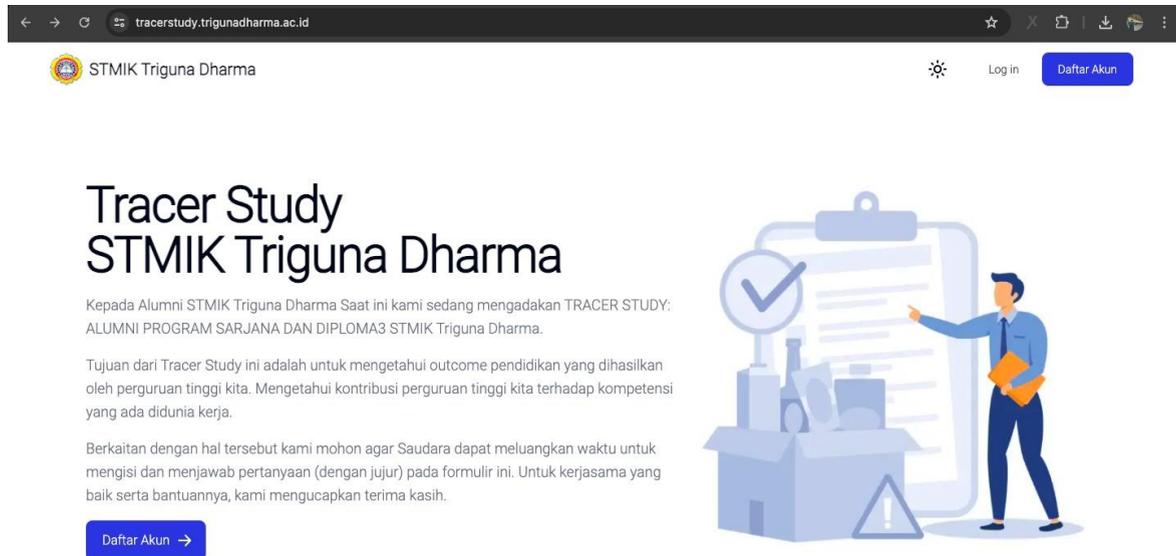
Berikut adalah langkah-langkah penggunaan sistem.

#### 3.5.1 Memulai Sistem

- Petunjuk penggunaan sistem tracer study STMIK Triguna Dharma
- Pastikan perangkat komputer/Smartphone terhubung dengan jaringan internet
  - Silahkan buka aplikasi browser (Google Chrome, Ms. Edge, Safari, Mozilla atau peramban lainnya)
  - Silahkan masukkan alamat berikut  
<https://tracerstudy.trigunadharna.ac.id/>

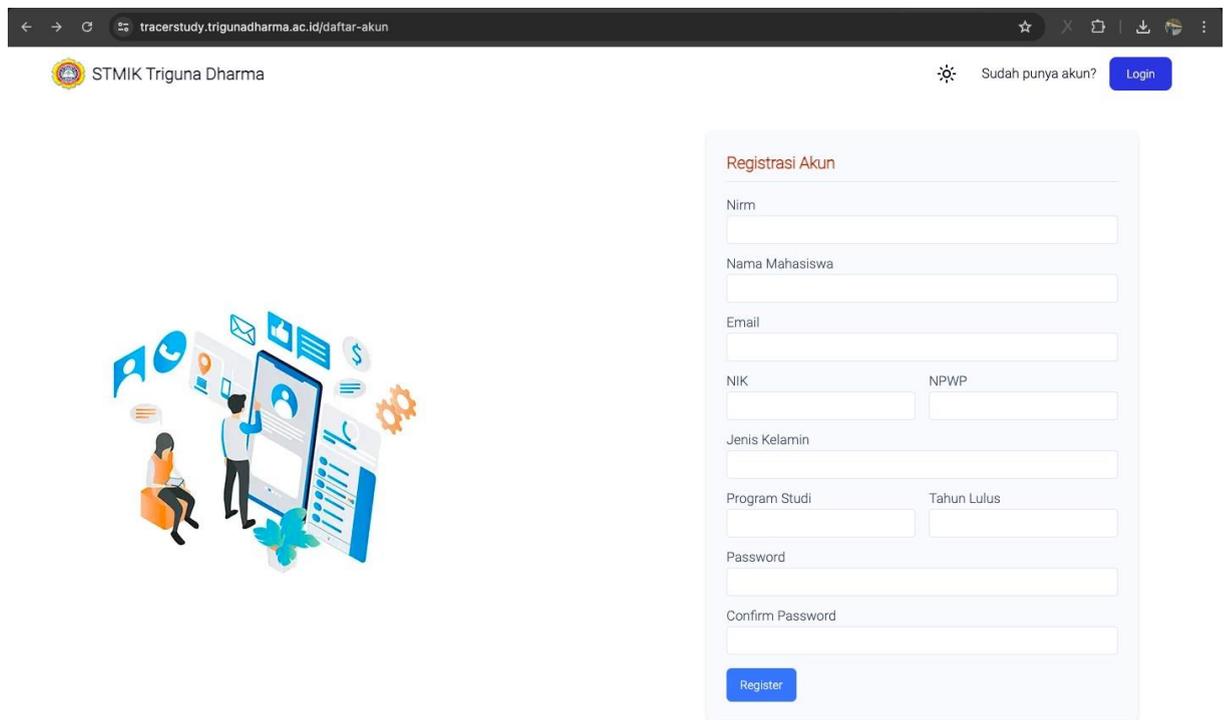
### 3.5.2 Beranda Tracer Study

Berikut adalah tampilan dari beranda Tracer Study STMIK Triguna Dharma. Terdapat dapat menu login dan register pada bagian ini.

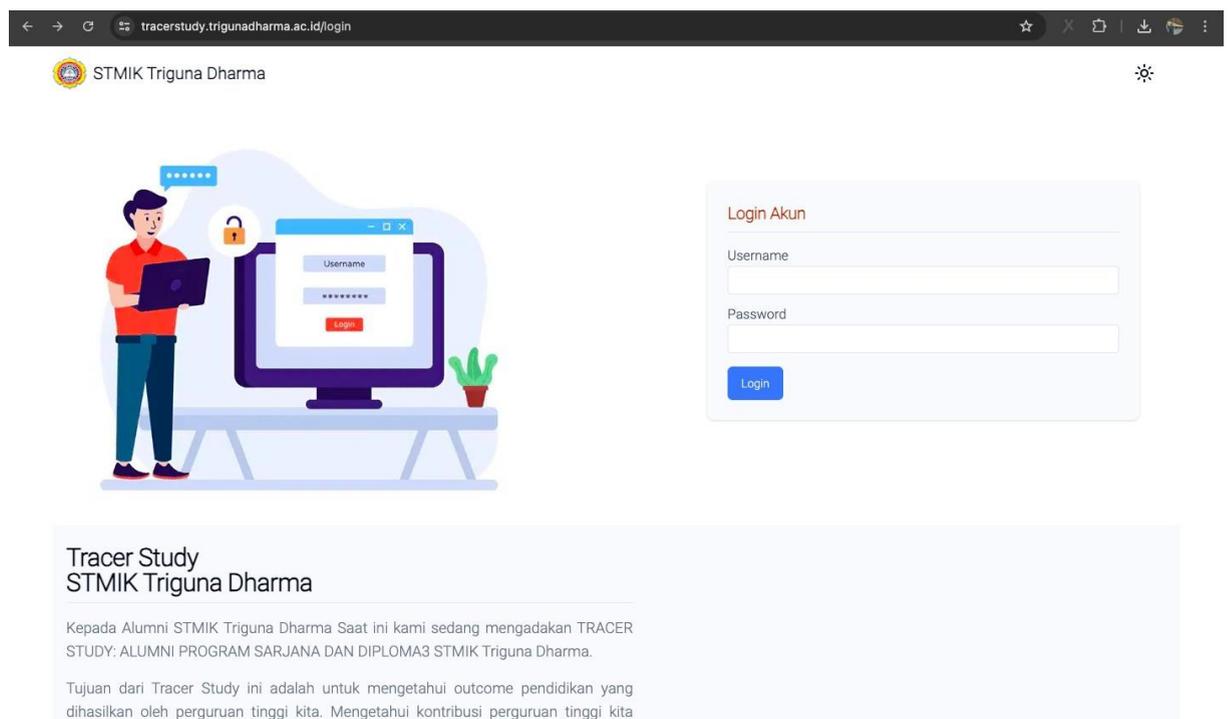


Gambar 1. Beranda Tracer Study STMIK Triguna Dharma

- a. Menu Register : Setiap alumni yang akan mengisi tracer study diwajibkan untuk membuat akun pada web tracer study melalui menu register.
- b. Menu Login : Bagi alumni yang telah berhasil melakukan register dapat melakukan login menggunakan akun yang telah didaftarkan



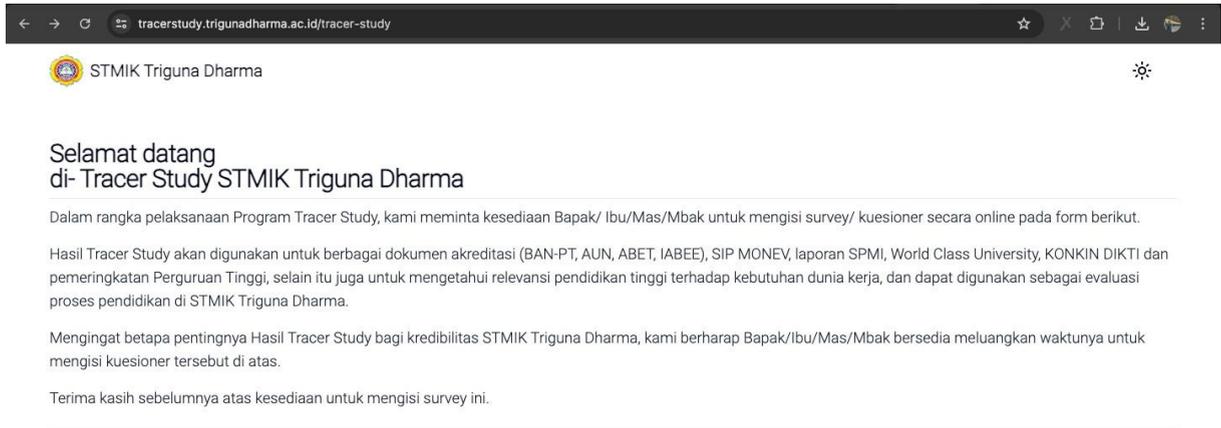
Gambar 2. Halaman Register Akun Tracer Study STMIK Triguna Dharma



Gambar 3. Halaman Login Tracer Study STMIK Triguna Dharma

### 3.5.3 Pengisian Tracer Study

Mahasiswa yang telah berhasil login dapat mengisi seluruh pertanyaan yang tersedia pada menu tracer study.



Gambar 4. Halaman Pengisian Tracer Study STMIK Triguna Dharma

## Terima kasih atas kesediaan untuk mengisi survey ini

Penilaian dan masukan yang Bapak/Ibu berikan sangat berharga bagi kami dan kami akan menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan tersebut. Oleh karena itu bantuan penilaian dan masukan dari Bapak/Ibu sangat kami harapkan.

Atas nama Ketua STMIK Triguna Dharma, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan saudara meluangkan waktu sejenak untuk berpartisipasi dalam pengisian survey ini.

STMIK Triguna Dharma

Gambar 5. Halaman Finish Tracer Study STMIK Triguna Dharma

## Contoh Listing Program

### LISTING PROGRAM

4 Spasi

#### **FORMDATA GEJALA**

```
Imports System.Data.OleDb

Public Class Fpakar
    Private Sub TampilData()
        lvpakar.Items.Clear()
        Using Koneksi As New OleDbConnection(strKoneksi)
            Koneksi.Open()
            Using Cmd As New OleDbCommand("select * from gejala
order by kodegejala", Koneksi)
                Using Data As OleDbDataReader = Cmd.ExecuteReader
                    lvpakar.Items.Clear()
                    Do While Data.Read
                        Dim lvItem = lvpakar.Items.Add(Data(0))
                        With lvItem
                            Dim x As Integer
                            For x = 1 To Data.FieldCount - 1
                                .subitems.add(Data(x))
                            Next
                        End With
                    Loop
                    Koneksi.Close()
                End Using
            End Using
        End Using
    End Sub
```

*Lanjutkan sesuai dengan Listing pada program PROJECT Anda*

# LAMPIRAN PANDUAN PROJECT



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
TRIGUNA DHARMA  
MEDAN  
2025**

**Lampiran 1**  
**Surat Permohonan Skripsi**

**SURAT PERMOHONAN *PROJECT* AKHIR**

Kepada Yth. :  
**Ibu Astri Syahputri, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
STMIK Triguna Dharma  
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

No. Telp/HP :

Mengajukan permohonan *Project* Akhir kepada Ibu , dengan judul *Project*:

---

Sebagai bahan pertimbangan, turut saya lampirkan berkas persyaratan sebagai berikut :

- 1 Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
- 2 Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
- 3 Fotocopy Bukti Pembayaran Kelas Peminatan
- 4 Proposal Penawaran Aplikasi (Lampiran 2)
- 5 Validasi SKPI

Demikianlah Surat Permohonan ini saya perbuat, dengan harapan sudi kiranya Bapak dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2025  
Hormat saya,

---

***Nb. Dalam pengajuan *PROJECT* harus mengikuti persyaratan pada halaman 12  
Pengajuan Judul dapat diserahkan ke Bag. Prodi***

**Lampiran 2**  
**Proposal Penawaran Aplikasi**

**Proposal Penawaran Aplikasi**

Untuk mempermudah pemahaman dan penerapan dalam membuat format penawaran aplikasi, silakan mengakses contoh format yang telah disediakan melalui tautan berikut:

[Format Proposal Penawaran Aplikasi.](#)

Lampiran 3  
SK Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**TRIGUNA DHARMA**

**Terakreditasi BAN-PT No.453/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2018**  
Jl. A.H. Nasution No. 73 Medan - Sumatera Utara. Telp. (061) 8224051  
Website : [www.trigunadharna.ac.id](http://www.trigunadharna.ac.id) E-mail :  
[info@trigunadharna.ac.id](mailto:info@trigunadharna.ac.id)

**SURAT KEPUTUSAN**

**WAKIL KETUA I BIDANG AKADEMIK STMIK TRIGUNA DHARMA**  
No : 1.5.016/STMIK-TGD/WK-I/SI/ PDP/VII/2024

**Tentang**  
**PENETAPAN DAN PENGHUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING**  
**PROJECT**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S-1)**  
**STMIK TRIGUNA DHARMA TA : 2023/2024**

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka penyelesaian penyusunan PROJECT setiap mahasiswa, ditugaskan untuk melakukan bimbingan;  
b. Bahwa pembimbing disesuaikan dengan beban dan bidang keilmuan dosen;  
c. Maka sehubungan dengan butir a dan b, perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat : a. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
b. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;  
c. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  
d. Statuta Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Triguna Dharma.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
Pertama : Menugaskan nama-nama dosen sebagai Pembimbing penyelesaian PROJECT seperti pada Lampiran surat Keputusan ini;  
Kedua : Penugasan sebagai pembimbing dikoordinasikan oleh Wakil Ketua I Bidang Akademik terhadap Ketua Program Studi Sistem Informasi Jenjang Strata-1;  
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diperbaiki sebagaimana mestinya jika terdapat kekeliruan;  
Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Ditetapkan di : Medan  
Pada Tanggal : 02 Juli 2024

**WAKA I BIDANG AKADEMIK**

Dto

**Purwadi, S.Kom., M.Kom**  
NIDN : 0104038004

- Tembusan : 1. Ketua STMIK Triguna Dharma  
2. Wakil Ketua II Bidang Keuangan  
3. Arsip

**SK Dosen Pembimbing dapat diunduh pada halaman web :**  
**[www.trigunadharna.ac.id](http://www.trigunadharna.ac.id)**

**Lampiran 4**  
**Lampiran SK Dosen Pembimbing**

LAMPIRAN KEPUTUSAN WAKIL KETUA I BIDANG AKADEMIK

NOMOR : ...../STMIK-TGD/WK-I/SI/PPDP/VII/2024

TANGGAL : \_\_\_\_\_ 2025

PRODI : MANAJEMEN INFORMATIKA (D-3)

NO	DOSEN PEMBIMBING 1	DOSEN PEMBIMBING 2	NIRM	NAMA MAHASISWA	JUDUL PROJECT
1					
2					

*Informasi SK Dosen Pembimbing diumumkan secara bertahap di :  
[www.trigunadharma.ac.id](http://www.trigunadharma.ac.id)*

**Lampiran 5**  
**Berita Acara Bimbingan**

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROJECT**

Nama Mahasiswa : \_\_\_\_\_  
NIRM : \_\_\_\_\_  
Dosen Pembimbing : \_\_\_\_\_  
Judul Skripsi : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

No	Tanggal Pertemuan	Topik Pembahasan	Keterangan	Paraf Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi

Medan, \_\_\_\_\_ 2025  
Dosen Pembimbing

**Astri Svahputri, S.Kom, M.Kom**

**Nama Dosen Pembimbing**

*Jika Lembar Bimbingan lebih dari 1 lembar, maka tanda tangan diletakkan di halaman terakhir*

**Lampiran 6**  
**Surat Permohonan Seminar Proposal**

**SURAT PERMOHONAN**  
**SEMINAR PROPOSAL**  
**PROJECT AKHIR**

Kepada Yth. :  
**Bapak Astri Syahputri, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
STMIK Triguna Dharma  
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

No. Telp/HP :

Dengan ini mengajukan permohonan Seminar Proposal dan sebagai bahan pertimbangan, turut saya lampirkan berkas persyaratan sebagai berikut :

1. Fotocopy Kontrak Perjanjian Project Dengan Perusahaan(Lampiran 14)
2. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
3. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
4. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Seminar Proposal
5. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted Bab I s.d II)
6. Validasi SKPI Sementara

Demikianlah Surat Permohonan ini saya perbuat, dengan harapan sudi kiranya Ibu dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2025  
Hormat saya,

---

***Nb. Dalam pengajuan Seminar Proposal harus mengikuti persyaratan pada halaman 13***

***Pengajuan Seminar Proposal dapat diserahkan ke BAAK***

**Lampiran 7**  
**Surat Permohonan Seminar Hasil**

**SURAT PERMOHONAN**  
**SEMINAR HASIL PROJECT**

Kepada Yth. :  
**Bapak Astri Syahputri, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
STMIK Triguna Dharma  
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

No. Telp/HP :

Dengan ini mengajukan permohonan Seminar Hasil dan sebagai bahan pertimbangan, turut saya lampirkan berkas persyaratan sebagai berikut :

1. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
2. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan
3. Fotocopy Bukti Pembayaran Uang Seminar Hasil
4. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted All Draft PROJECT)
5. Pas Photo Hitam Putih 3x4 sebanyak 4 Lembar
6. Fotocopy Form Revisi Seminar Proposal
7. Bukti Cek Plagiat PROJECT (Validasi Perpustakaan)
8. Surat Bebas Pustaka (Validasi Perpustakaan)

Demikianlah Surat Permohonan ini saya perbuat, dengan harapan sudi kiranya Ibu dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2025  
Hormat saya,

---

***Dalam pengajuan Seminar Hasil harus mengikuti persyaratan pada halaman 13  
Pengajuan Seminar Hasil dapat diserahkan ke BAAK***

**Lampiran 8**  
**Surat Permohonan Sidang**

**SURAT PERMOHONAN**  
**SIDANG (UJIAN KOMPREHENSIF) PROJECT**

Kepada Yth. :  
**Bapak Astri Syahputri, S.Kom., M.Kom.**  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
STMIK Triguna Dharma  
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

No. Telp/HP :

Dengan ini mengajukan permohonan Sidang (Ujian Komprehensif) dan sebagai bahan pertimbangan, turut saya lampirkan berkas persyaratan sebagai berikut :

1. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
2. Surat Keterangan Bebas Administrasi (Validasi Bagian Keuangan)
3. Fotocopy Berita Acara Bimbingan (Accepted Ketua Program Studi)
4. Fotocopy Form Revisi Seminar Hasil
5. LOA (Letter Of Accepted) Paper di Jurnal Nasional
6. Validasi SKPI Sementara
7. File (Ijazah SMA, KTP, Pas photo berwarna, PROJECT dan Program)
8. Aplikasi Sudah Terdaftar Pada Domain Perusahaan

Demikianlah Surat Permohonan ini saya perbuat, dengan harapan sudi kiranya Ibu dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2025  
Hormat saya,

---

***Dalam pengajuan Sidang harus mengikuti persyaratan pada halaman 14***  
***Pengajuan Sidang dapat diserahkan ke BAAK***

**Lampiran 9**  
**Formulir Perubahan Judul**

**FORMULIR PERUBAHAN JUDUL PROJECT**

Tanggal : \_\_\_\_\_  
Nama : \_\_\_\_\_  
NIRM : \_\_\_\_\_  
Telepon/HP : \_\_\_\_\_  
Judul Lama : \_\_\_\_\_  
Judul Baru : \_\_\_\_\_  
Alasan Perubahan Judul : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Medan, 2025  
Saya yang bermohon,

**(Nama Pemohon)**

Disetujui Oleh :  
Pembimbing I

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi

**Nama Dosen Pembimbing**

**Astri Syahputri, S.Kom., M.Kom**

*Tidak diperkenankan menggunakan alasan “Tidak menguasai Metode”  
Perubahan judul harus sesuai dengan bidang ilmu pengajuan judul diawal*

***Nb. Pengajuan Perubahan Judul dapat diserahkan ke Bag. Prodi***

**Lampiran 10**  
**Surat Permohonan Perubahan Pembimbing**

**SURAT PERMOHONAN**  
**PERUBAHAN DOSEN PEMBIMBING**

Kepada Yth. :  
**Ibu Astri Syahputri, S.Kom.,M.Kom.**  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
STMIK Triguna Dharma  
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

Judul PROJECT :

Mengajukan permohonan perubahan dosen pembimbing PROJECT saya, yaitu :

<b>Nama Dosen Pembimbing</b>	<b>Alasan Pergantian</b>
(Isi nama dosen pembimbing yang ingin digantikan)	(Isi Alasan pergantian dosen pembimbing)

Demikianlah surat permohonan ini saya perbuat, harapan saya agar Bapak dapat menyetujuinya.

Diketahui  
Dosen Pembimbing

Medan, ----- 2024  
Pemohon

**(Nama Dosen Pembimbing)**

**(Nama Anda)**

Disetujui  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

**(Astri Syahputri, S.Kom.,M.Kom)**

*Nb. Pengajuan Perubahan Dosen Pembimbing dapat diserahkan ke Bag. Prodi*

**Lampiran 11**  
**Form Revisi Seminar Proposal / Hasil**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA KOMPUTER**  
**TRIGUNA DHARMA**  
**SK. Mendiknas/Dikti No. 270/D/O/2002 - 212/D/O/2004**

**::: FORM REVISI SEMINAR PROPOSAL / HASIL PROJECT STRATA - 1 :::**

NIRM :  
Nama Mahasiswa :  
Jurusan :  
Judul PROJECT :  
Pembimbing I :  
Pembimbing II :

NO.	Keterangan Revisi

Dosen Pembimbing I

Medan, \_\_\_\_\_ 2024  
Dosen Pembimbing II

Pemanding

**Keterangan:**

- Penguji menandatangani Form Revisi setelah dilakukan revisi oleh mahasiswa
- Jika tidak ada revisi penguji berhak langsung menandatangani Form Revisi
- Form Revisi yang telah di tandatangani oleh penguji wajib diserahkan kepada Kaprodi pada saat penyerahan PROJECT/Tugas Akhir oleh Mahasiswa

**Lampiran 12**  
**Form Serah Terima Draft Seminar**

**BERITA ACARA**  
**SERAH TERIMA DRAFT PROJECT**  
**SEMINAR PROPOSAL/HASIL**

Sehubungan dengan akan dilaksanakan Seminar Proposal/Hasil\* pada tanggal \_\_\_\_\_, dengan mahasiswa sebagai berikut :

NIRM :  
Nama :  
Judul PROJECT :

Maka dengan ini diserahkan berkas PROJECT yang telah dijilid kepada Bapak \_\_\_\_\_, yang ditetapkan oleh Bagian Akademik sebagai Pembanding Seminar Proposal/Hasil\*.

Dengan serah terima ini maka Dosen Pembanding :

1. Wajib memeriksa serta mengoreksi PROJECT yang di susun sebelum seminardilaksanakan.
2. Mempersiapkan bahan diskusi yang akan menjadi masukan bagi mahasiswa terhadap PROJECT yang di seminarkan.
3. Wajib membawa berkas PROJECT pada saat seminar dilaksanakan.

Demikian tanda terima berkas PROJECT ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Yang Menerima,  
Dosen Pembanding,

Medan, \_\_\_\_\_ 2024  
Yang Menyerahkan,  
Mahasiswa,

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Lampiran 13**  
**Bukti Tanda Terima Skripsi**

**BUKTI TANDA TERIMA PROJECT**

Nama Mahasiswa : \_\_\_\_\_  
NIRM : \_\_\_\_\_  
Program Studi : \_\_\_\_\_  
Judul PROJECT : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

No	Tanggal Penyerahan	Yang Menerima PROJECT	Paraf/Stempel
1		Pembimbing I : _____	Softcopy
2		Pembimbing II : _____	Softcopy
3		Perpustakaan : _____	Softcopy / Hardcopy

Medan, 2025  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

**Astri Syahputri,S.Kom.,M.Kom**

**Lampiran 14**  
**Format Kontrak Perjanjian**  
**Project**

**SURAT PERJANJIAN KERJASAMA**  
**PEMBUATAN SISTEM PENGELOLA DATA ABSENSI PEGAWAI**  
Nomor: XXXXX/XXX/XX/XX/2024

Untuk mempermudah pemahaman dan penerapan dalam membuat kontrak *Project* dengan perusahaan, silakan mengakses contoh kontrak yang telah disediakan melalui tautan berikut:

<https://bit.ly/formatkontrakProject>

*Nb. Jika Link tautan tidak bisa diklik silahkan copy tautan lalu cari pada web browser yang anda gunakan.*

# SEKILAS TENTANG PROJECT

PENGGUNAAN PLAGIARIZM CHECKER

PENGGUNAAN MENDELEY

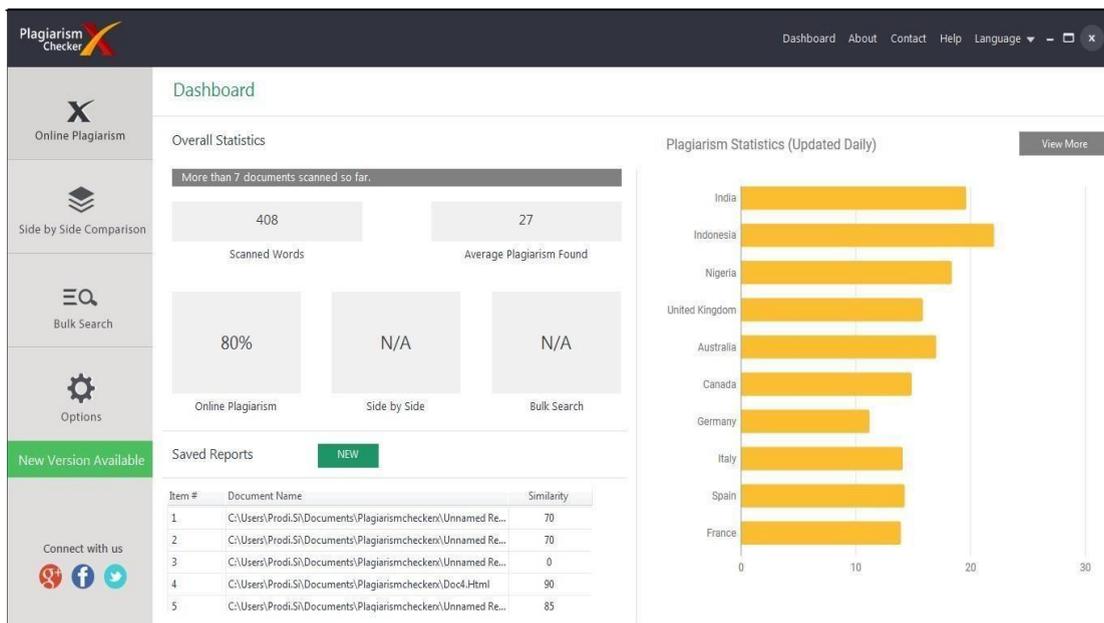
TATA KELOLA DOKUMEN



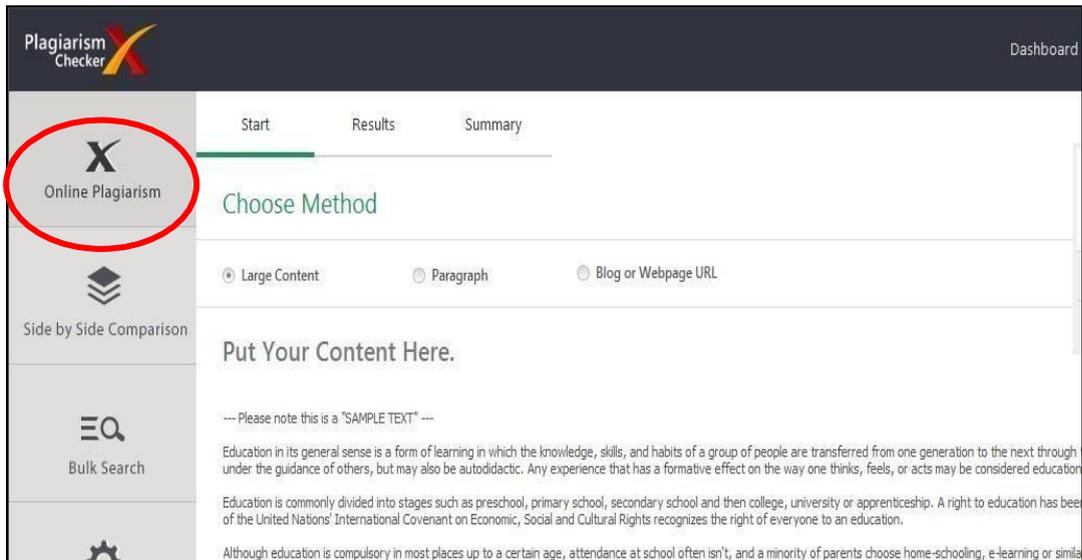
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
TRIGUNA DHARMA  
MEDAN  
2025**

## PENGUNAAN *PLAGIARIZM CHECKER* DALAM PENGECEKAN PLAGIASI PROJECT

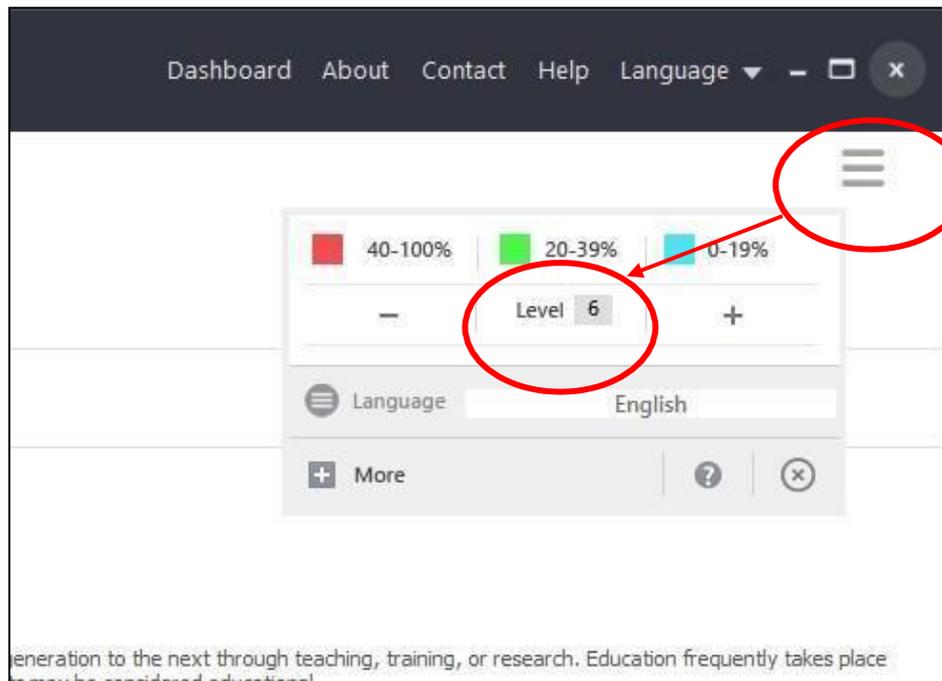
1. Mahasiswa wajib mencetak hasil plagiasi PROJECT menggunakan aplikasi **Plagiarism Checker X** untuk pendaftaran Seminar Hasil dengan persentase **Plagiat PROJECT (All Bab)  $\leq 40\%$** , disarankan agar pengecekan plagiasi/similarity dilakukan setiap BAB pada saat proses bimbingan.  
*(institusi menyediakan aplikasi tersebut sebanyak 3 buah di perpustakaan)*
  
2. Panduan penggunaan aplikasi Plagiarism Checker X  
Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan aplikasi Plagiarism Checker X dalam pengecekan draft PROJECT :
  - a. Membuka aplikasi Plagiarism Checker X



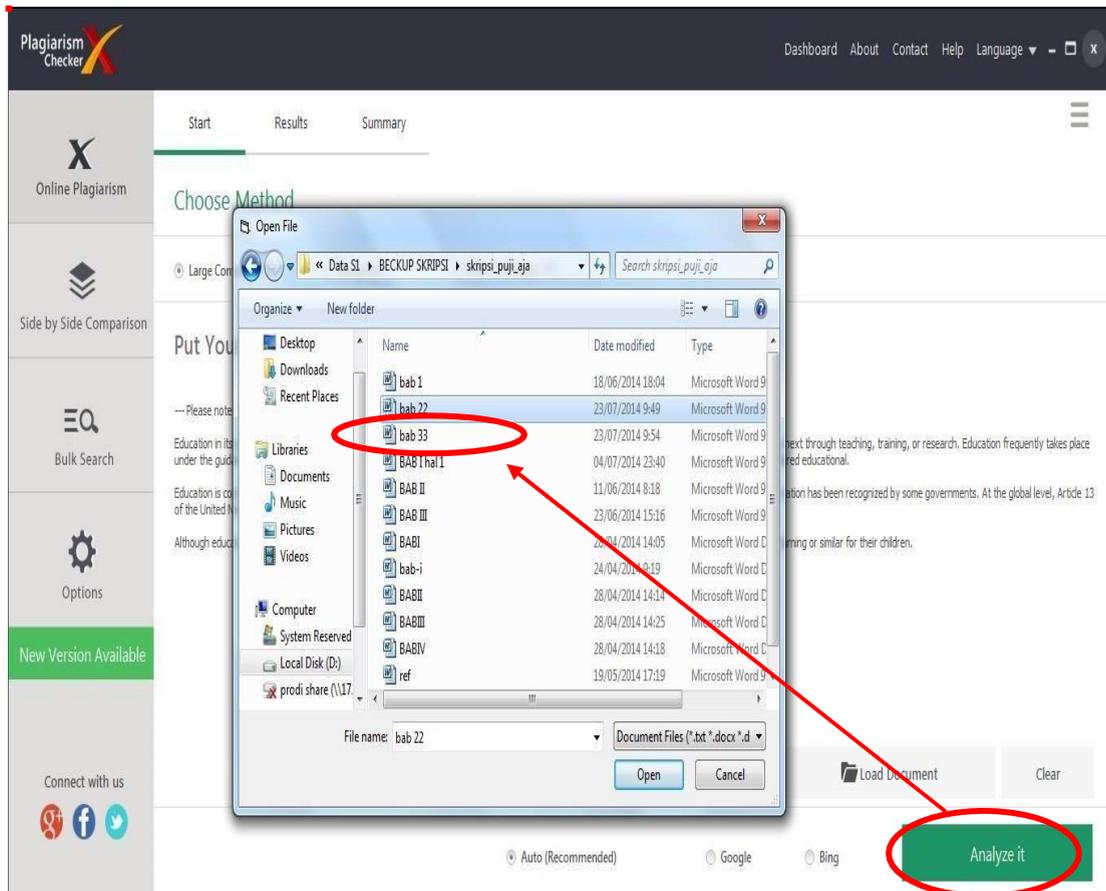
b. Pilih dan klik menu Online Plagiarism



c. Pilih dan atur level plagiasi (**Level 6**)



- d. Kemudian masukkan dokumen yang akan dicek ke dalam Plagiarism Checker X, dengan mengklik tombol **Load Document**



- e. Setelah dokumen dimasukkan, selanjutnya pilih tombol **Analyze it**



f. Hasil proses *Analyze It* akan terlihat sebagai berikut :

Detected Results			
Item #	Content	Sources	Similarity
1	Kecerdasan buatan dapat mengerjakan pekerjaan lebih cepat dibanding kecerdasan alami.	<a href="https://www.kajianpustaka.com/2019/03/kec...">https://www.kajianpustaka.com/2019/03/kec...</a>	100
2	Tentu saja karena kecepatan berfikir dari sebuah prosesor jauh lebih cepat dibanding kecepatan berfikir dari otak manusia.	Empty	0
3	Pada umumnya pemrograman konvensional hanya diperuntukan sebagai alat hitung, sedangkan kecerdasan buatan digunakan untuk ...	<a href="https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...">https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...</a>	71
4	Oleh karena itu, ada beberapa perbedaan yang mendasar antara kecerdasan buatan dengan pemrograman konvensional.	Empty	0
5	Berikut perbedaan komputasi kecerdasan buatan dengan komputasi pemrograman konvensional. Tabel 2.1	<a href="http://repository.uinsu.ac.id/8610/1/Modul%...">http://repository.uinsu.ac.id/8610/1/Modul%...</a>	50
6	Kecerdasan buatan dengan Pemrograman konvensional Dimensi •Kecerdasan Buatan •Pemrograman Konvensional • •Pemrosesan •Me...	Empty	0
7	• •Sifat Input •Bisa tidak lengkap •Harus lengkap • •Pencarian •Kebanyakan bersifat Heuristik •Biasanya didasarkan pada Algoritma •...	Empty	0
8	tidak disediakan • •Fokus •Pengetahuan •Data dan Informasi • •Struktur •Kontrol dipisahkan dari pengetahuan •Kontrol terintegrasi ...	Empty	0
9	Output •Kuantitatif •Kualitatif • •Pemeliharaan dan Update •Relatif mudah •Sulit • •Kemampuan Menalar •Ya •Tidak • • Sumber : T...	Empty	0
10	dkk, Kecerdasan Buatan, 2011 2.2	Empty	0
11	Sistem Pakar (Expert System) Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau ...	<a href="https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...">https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...</a>	83
12	mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian. Misalnya sistem komputer yang terdiri dari perangkat ke...	<a href="http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...">http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...</a>	61
13	Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem ters...	<a href="http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...">http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...</a>	100
14	Sistem dapat dikelompokkan menjadi dua pendekatan; kelompok pertama akan lebih menekankan sistem itu sebagai prosedur yaitu ...	<a href="https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...">https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file...</a>	100
15	dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan...	<a href="http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...">http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2...</a>	100

Please wait... View Summary

g. Kemudian setelah selesai proses *Analyze It* pilih tombol *View Summary*

Print Save

### Plagiarism Checker X Originality Report

Plagiarism Quantity: 35% Duplicate

Date	Selasa, Februari 02, 2021
Words	378 Plagiarized Words / Total 1091 Words
Sources	More than 28 Sources Identified
Remarks	Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

**Sources found:**

Click on the highlighted sentence to see sources.

**Internet Pages**

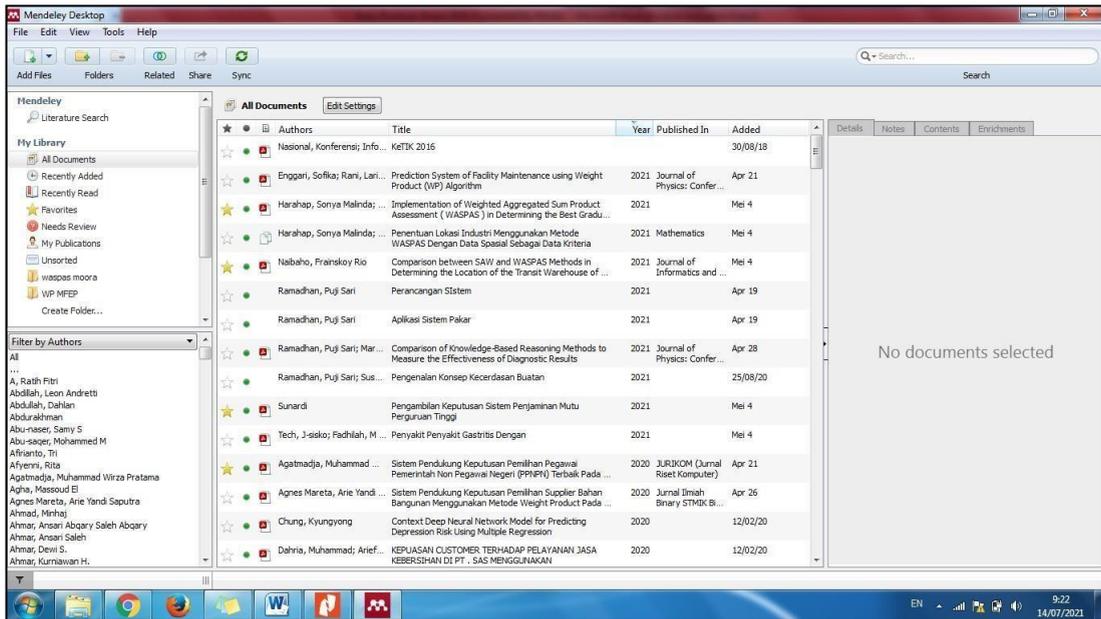
- 13% <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/>
- 1% <https://lindadewidamayanti.wordpress.com>
- 2% <http://repository.uinsu.ac.id/8610/1/Mod>
- 1% <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index>
- 1% <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/re>
- 1% <https://sanpediatn.org/index.php/sari->
- 1% <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/>
- 1% [http://repository.upi.edu/57118/2/S\\_PGSD](http://repository.upi.edu/57118/2/S_PGSD)
- 1% <http://repository.amikom.ac.id/files/Pub>
- 1% <https://www.researchgate.net/profile/Kus>
- <1% <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index>

mampu mengadopsi proses dan cara berfikir manusia yaitu dengan teknologi Artificial Intelligence. Kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence merupakan salah satu bagian dari ilmu komputer yang mempelajari bagaimana mesin komputer dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Sistem pakar merupakan salah satu teknik kecerdasan buatan yang dirancang untuk menganalisa dan mendiagnosa suatu permasalahan yang terjadi untuk mendapatkan solusi dengan kualitas pakar.

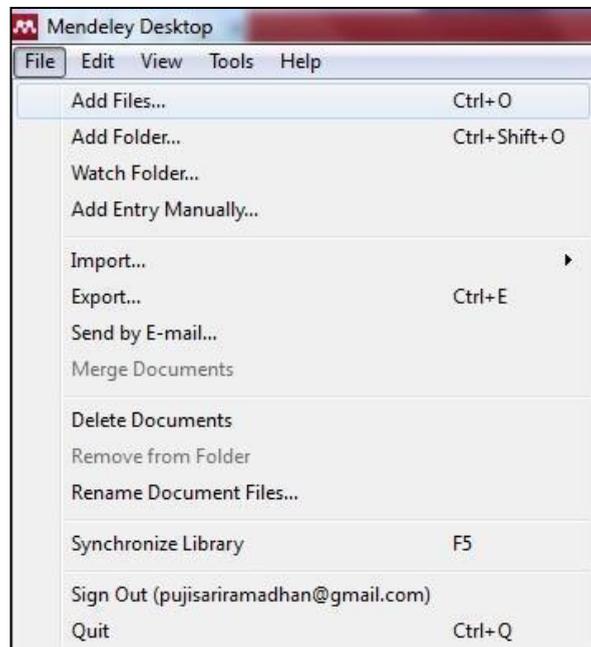
Implementasi sistem pakar banyak digunakan untuk kepentingan berbagai bidang karena sistem pakar dipandang sebagai cara penyimpanan pengetahuan pakar dalam bidang tertentu ke dalam suatu program komputerisasi sehingga dapat memberikan keputusan dan melakukan penalaran secara cerdas, dengan adanya teknologi seperti sekarang ini, maka penyajian informasi akan lebih cepat dan mudah. Perkembangan

## PENGGUNAAN MENDELEY DALAM SITASI SKIRPSI

1. Buka Aplikasi Mendeley, jika belum memiliki aplikasi tersebut maka dapat didownload melalui website : [www.mendeley.com](http://www.mendeley.com)

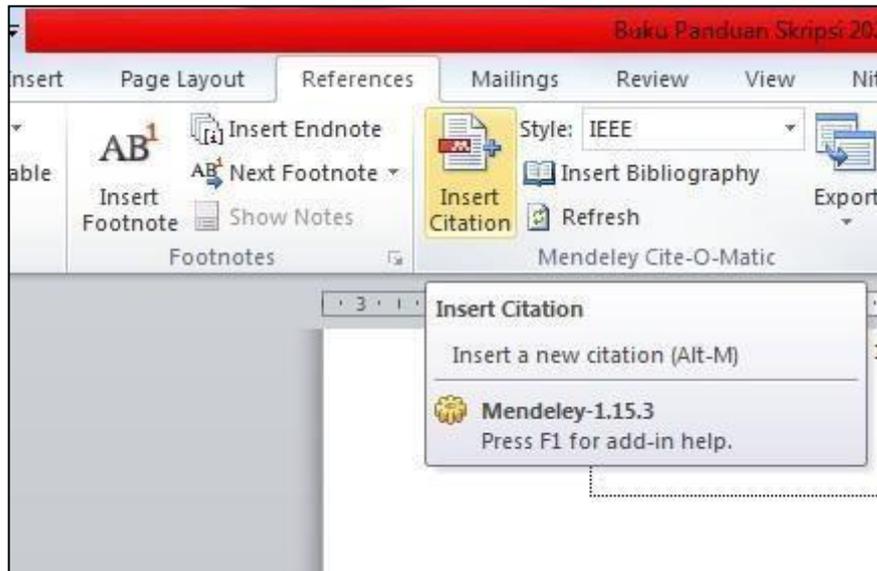


2. Kemudian masukkan file referensi yang akan dimasukkan, melalui File  Add Files.

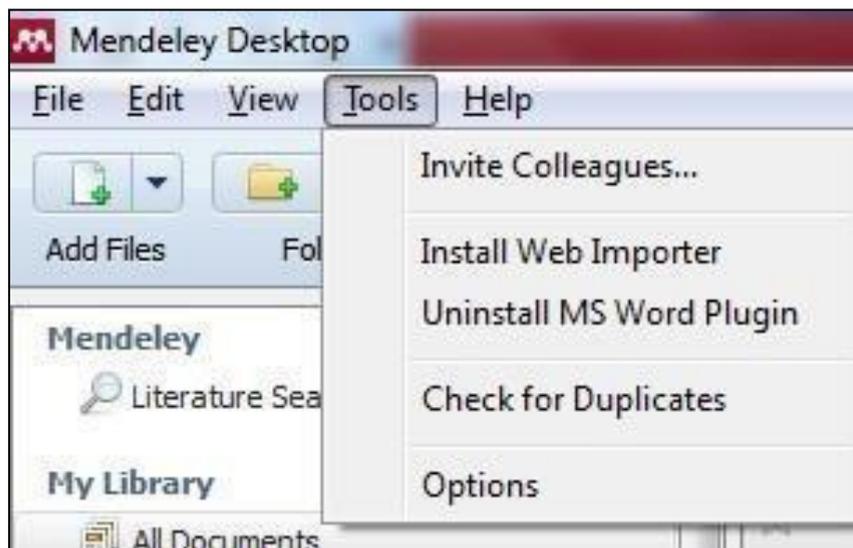


3. Selanjutnya pilih file yang akan dimasukkan.

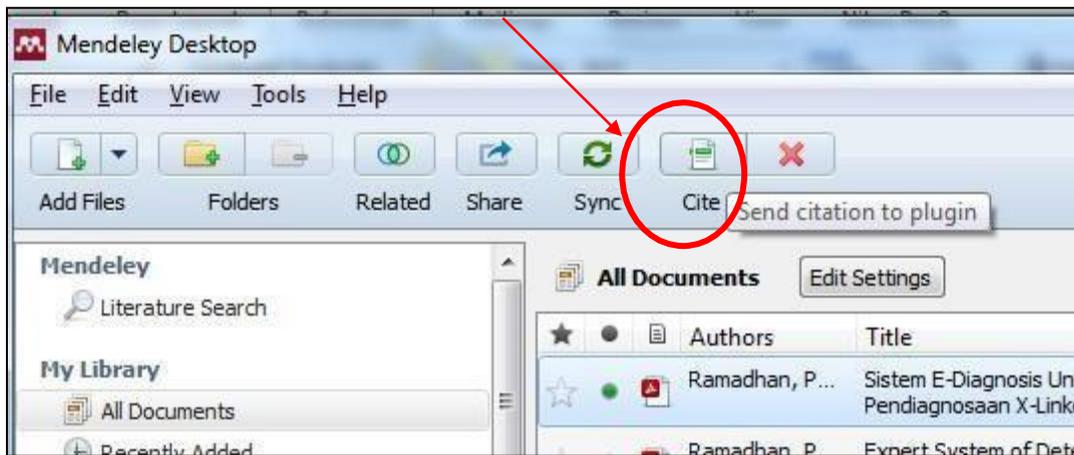
4. Setelah file masuk ke dalam aplikasi mendeley, maka selanjutnya menuju ke Microsoft Word, kemudian pilih References ★ Insert Citation.



5. Jika plug in mendeley tidak ada pada aplikasi Microsoft Word, maka aktifkan plug in di mendeley pada menu Tools ★ Install Plugin Ms Word

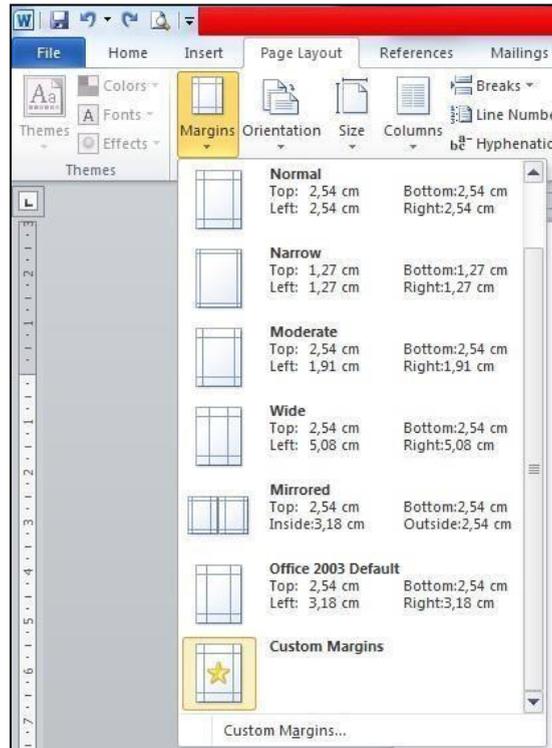


6. Pilih Go to Mendeley, kemudian pilih referensi yang akan digunakan dalam PROJECT, kemudian klik Cite.

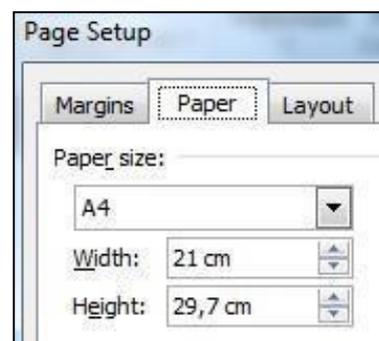


## TATA KELOA DOKUMEN PENGATURAN KERTAS DAN SPASI

1. Pengaturan dokumen dapat melalui menu Page Layout ★ Margin ★ Costume Margin.

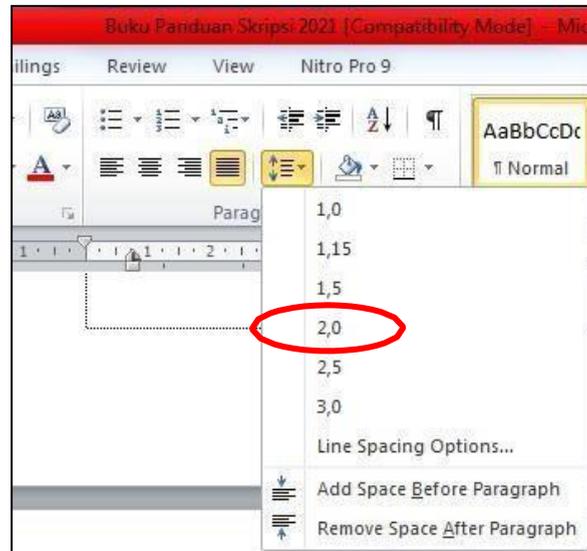


2. Kemudian atur dokumen dengan contoh sebagai berikut : *Top* : 4 cm, *Left* : 4 cm, *Right* : 3 cm, *Bottom* : 3 cm dan Paper : A4.

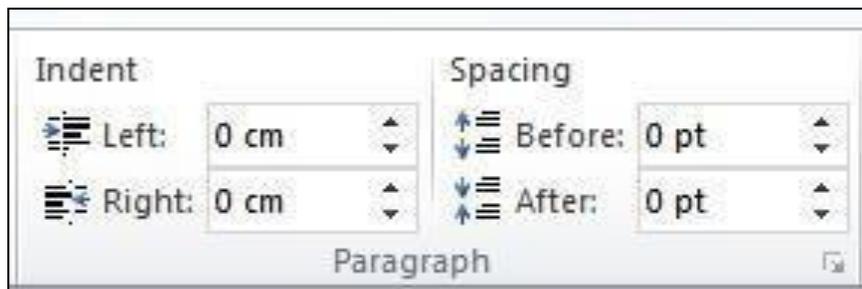


3. Setelah selesai kemudian klik OK.

4. Pastikan semua dokumen diatur secara default (spasi 2) atau dengan menekan Ctrl 2. Dengan memilih menu Home ★ Line Spacing.



5. Pastikan Spacing paragraf 0 pt, dengan memilih menu Page Layout ★ Paragraf.

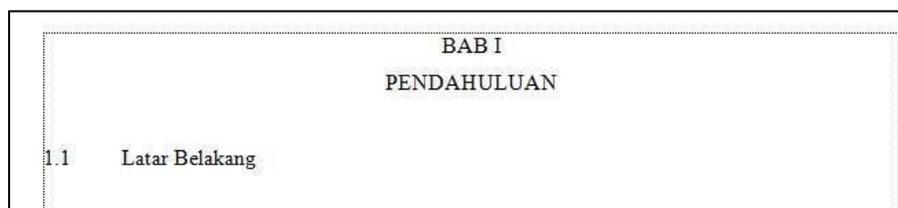


6. Jika Anda ingin mengubah spasi, maka letakkan kursor di kalimat terakhir paragraf sebelum spasi yang diinginkan.

*Contoh :*

BAB I  
PENDAHULUAN |

7. Setelah itu pilih spasi yang diinginkan, misalnya spasi 4. Kemudian setelah diatur maka selanjutnya Enter.



# RENCANA PEMBELAJARAN PEMINATAN



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
TRIGUNA DHARMA  
M E D A N  
2 0 2 4**

**RENCANA PEMBELAJARAN  
PROGRAM KEGIATAN PEMINATAN  
STMIK TRIGUNA DHARMA**

Peminatan	<b>Judul PROJECT</b>
Dosen Pengampu	Terlampir
Alokasi Waktu	6 x Pertemuan
DePROJECT Peminatan	Dalam peminatan ini membahas tentang tata cara pengajuan judul PROJECT yang baik dan sesuai dengan panduan yang telah ditetapkan. Peminatan judul PROJECT merupakan peminatan tahap pertama, jumlah sesi dalam peminatan ini sebanyak 6 sesi. Namun dengan kondisi pandemic saat sekarang ini, 1 kelas akan dibagi 2 kelompok dan setiap kelompok kelas yang dibagi akan mendapatkan 3 sesi dalam peminatan teknik judul PROJECT ini.
Capaian Pembelajaran (Kompetensi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tata cara penulisan yang baik sesuai panduan</li> <li>2. Mahasiswa memahami tentang penyelarasan, kaidah antar kalimat maupun paragraf</li> <li>3. Mahasiswa memahami tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan)</li> <li>4. Mahasiswa memahami susunan dan penggunaan sub bab sesuai dengan konteks penelitian</li> <li>5. Mahasiswa memahami tata cara pengutipan referensi menggunakan sistem IEEE.</li> <li>6. Mahasiswa memahami kesesuaian dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, jenis dan size</li> </ol>

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
1	Pengenalan PROJECT	1. Konsep penyusunan PROJECT. 2. Pola dan struktur penulisan PROJECT	1. Mahasiswa memahami tentang Konsep penyusunan PROJECT 2. Mahasiswa memahami Pola dan struktur penulisan PROJECT	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
2	Bidang Keilmuan	1. Menjabarkan bidang ilmu yang dapat diajukan dalam PROJECT 2. Mengarahkan kasesuaian kasus dengan bidang ilmunan	1. Mahasiswa memahami bidang ilmu yang dapat diajukan dalam PROJECT 2 Mahasiswa memahami kasesuaian kasus dengan bidang ilmunan	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
3	Pengamatan pra riset	1. Menyusun strategi pengamatan 2. Pedoman dalam riset	1. Mahasiswa memahami susunan strategi pengamatan 2. Mahasiswa memahami pedoman dalam riset	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
4	Identifikasi Kasus	1. Teknik identifikasi Kasus 2. Kerangka kerja dan Novelty	1. Mahasiswa memahami Teknik identifikasi Kasus 2. Mahasiswa memahami Kerangka kerja dan Novelty	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
5	Tata Bahasa	1. Penggunaan Bahasa dalam Judul 2. Pemahaman Bahasa dari Judul	1. Mahasiswa memahami Bahasa dalam Judul 2. Mahasiswa memahami Bahasa dari Judul	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
6	Bobot Ilmiah	1. Memilih Kasus 2. Mengukur keilmiahan dari penelitian	1. Mahasiswa memahami pemilihan kasus 2. Mahasiswa memahami keilmiahan dari penelitian		

**RENCANA PEMBELAJARAN  
PROGRAM KEGIATAN PEMINATAN  
STMIK TRIGUNA DHARMA**

Peminatan	<b>Teknik Penulisan</b>
Dosen Pengampu	Terlampir
Alokasi Waktu	4 x Pertemuan
DePROJECT Peminatan	Dalam peminatan ini membahas tentang tata cara penulisan PROJECT yang baik dan sesuai dengan panduan yang telah ditetapkan. Peminatan teknik penulisan merupakan peminatan tahap kedua setelah peminatan judul, jumlah sesi dalam peminatan ini sebanyak 4 sesi. Namun dengan kondisi pandemic saat sekarang ini, jumlah pertemuan peminatan teknik penulisan diubah menjadi 4 sesi. Setiapkelompok kelas yang dibagi akan mendapatkan 2 sesi dalam peminatan teknik penulisan ini.
Capaian Pembelajaran (Kompetensi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tata cara penulisan yang baik sesuai panduan</li> <li>2. Mahasiswa memahami tentang penyelarasan, kaidah antar kalimat maupun paragraf</li> <li>3. Mahasiswa memahami tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan)</li> <li>4. Mahasiswa memahami susunan dan penggunaan sub bab sesuai dengan konteks penelitian</li> <li>5. Mahasiswa memahami tata cara pengutipan referensi menggunakan sistem IEEE.</li> <li>6. Mahasiswa memahami kesesuaian dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, jenis dan sizekertas)</li> <li>7. Mahasiswa memahami kesesuaian penggunaan kalimat (kata ganti, struktur kalimat, dan iterasi bahasa)</li> <li>8. Mahasiswa memahami kesesuaian teori yang diangkat dengan pembahasan PROJECT</li> </ol>

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
1	Ketatabahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian antar kalimat dan paragraf.</li> <li>2. Ketepatan penggunaan kalimat (kata ganti, struktur kalimat, dan iterasi bahasa)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang penyalarsan, kaidah antar kalimat maupun paragraf</li> <li>2. Mahasiswa memahami kesesuaian penggunaan kalimat (kata ganti, struktur kalimat, dan iterasi bahasa)</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
2	Penggunaan Kutipan	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Penggunaan kutipan referensi menggunakan sistem IEEE</li> <li>4. Tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tata cara pengutipan referensi menggunakan sistem IEEE</li> <li>2. Mahasiswa memahami tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan)</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
3	Pengolahan Dokumen	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tata kelola dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, tabulasi, jenis dan size kertas)</li> <li>4. Tata cara penulisan yang baik sesuai panduan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami kesesuaian dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, tabulasi, jenis dan size kertas)</li> <li>2. Mahasiswa memahami tata cara penulisan yang baik sesuai panduan</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
4	Landasan Teori	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Susunan sub bab dengan konteks pembahasan/penelitian</li> <li>4. Kesesuaian teori yang diangkat dengan pembahasan PROJECT</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mahasiswa memahami susunan sub bab dengan konteks pembahasan/penelitian</li> <li>4. Mahasiswa memahami kesesuaian teori yang diangkat dengan pembahasan PROJECT</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>

**RENCANA PEMBELAJARAN  
PROGRAM KEGIATAN PEMINATAN  
STMIK TRIGUNA DHARMA**

Peminatan	<b>Metodologi Penelitian dan Analisa Perancangan Sistem Informasi</b>
Dosen Pengampu	Terlampir
Alokasi Waktu	8 x Pertemuan
DePROJECT Peminatan	Pada peminatan ini akan membahas tentang penggunaan metode penelitian serta konsep perancangan yang sesuai dengan penelitian yang diangkat. Peminatan Metodologi Penelitian dan Analisa Perancangan Sistem Informasi merupakan peminatan tahap ketiga setelah peminatan teknik penulisan, jumlah sesi dalam peminatan ini sebanyak 8 sesi. Setiap kelompok kelas yang dibagi akan mendapatkan 4 sesi dalam peminatan ini.
Capaian Pembelajaran (Kompetensi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang konsep pengumpulan data</li> <li>2. Mahasiswa memahami studi literatur dalam penelitian</li> <li>3. Mahasiswa memahami tentang pengembangan sistem</li> <li>4. Mahasiswa memahami jenis-jenis model pengembangan sistem</li> <li>5. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol flowchart</li> <li>6. Mahasiswa memahami simbol flowchart dalam penerapan metode</li> <li>7. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol use case diagram</li> <li>8. Mahasiswa memahami simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat</li> <li>9. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol activity diagram</li> <li>10. Mahasiswa memahami simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat</li> <li>11. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol class diagram</li> <li>12. Mahasiswa memahami simbol class diagram dalam kasus yang diangkat</li> <li>13. Mahasiswa memahami tentang aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti</li> </ol>

14. Mahasiswa memahami aplikasi yang digunakan untuk mendesain interface
15. Mahasiswa memahami tentang perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi
16. Mahasiswa memahami perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi
17. Mahasiswa memahami tentang plagiasi dan cara penyelesaiannya
18. Mahasiswa memahami tentang plagiarizm checker sebagai alat untuk mendeteksi plagiasi

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
1	Metode Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep pengumpulan data</li> <li>2. Penggunaan studi literatur dalam penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang konsep pengumpulan data</li> <li>2. Mahasiswa memahami studi literatur dalam penelitian</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
2	Penerapan Metode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan tentang kerangka kerja metode</li> <li>2. Penjelasan kerangka kerja</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang kerangka kerja metode</li> <li>2. Mahasiswa memahami jenis-jenis kerja metode</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
3	Pengenalan Flowchart Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan simbol-simbol flowchart</li> <li>2. Penggunaan simbol flowchart dalam penerapan metode</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol flowchart</li> <li>2. Mahasiswa memahami simbol flowchart dalam penerapan metode</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>
4	Pengenalan Use Case Diagram	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan simbol-simbol use case diagram</li> <li>2. Penggunaan simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol use case diagram</li> <li>2. Mahasiswa memahami simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i>

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
5	Pengenalan Activity Diagram	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan simbol-simbol activity diagram</li> <li>2. Penggunaan simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol activity diagram</li> <li>2. Mahasiswa memahami simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
6	Pengenalan Class Diagram	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan simbol-simbol class diagram</li> <li>2. Penggunaan simbol class diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol class diagram</li> <li>2. Mahasiswa memahami simbol class diagram dalam kasus yang diangkat</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
7	Perancangan dan Kebutuhan Sistem	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti</li> <li>2. Pengenalan aplikasi yang digunakan untuk mendesain interface dan diagram</li> <li>3. Perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi</li> <li>4. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti</li> <li>2. Mahasiswa memahami aplikasi yang digunakan untuk mendesain interface dan diagram</li> <li>3. Mahasiswa memahami tentang perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi</li> <li>4. Mahasiswa memahami perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
8	Pengecekan Plagiasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan tentang plagiasi dan cara penyelesaiannya</li> <li>2. Penggunaan plagiarizm checker sebagai alat untuk mendeteksi plagiasi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tentang plagiasi dan cara penyelesaiannya</li> <li>2. Mahasiswa memahami tentang plagiarizm checker sebagai alat untuk mendeteksi plagiasi.</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard



**RENCANA PEMBELAJARAN  
PROGRAM KEGIATAN PEMINATAN  
STMIK TRIGUNA DHARMA**



Peminatan	<b>Perancangan dan Pemograman Sistem</b>
Dosen Pengampu	Terlampir
Alokasi Waktu	16 x Pertemuan
DePROJECT Peminatan	Pada peminatan ini akan membahas tentang cara membangun sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam PROJECT. Peminatan Perancangan dan Pemograman Sistem merupakan peminatan tahap keempat setelah peminatan Metodologi Penelitian dan Analisa Perancangan Sistem Informasi, jumlah sesi dalam peminatan ini sebanyak 16 sesi. Kelompok belajar dibagi sesuai dengan konsentrasi dan bidang ilmu yang dipilih.
Capaian Pembelajaran (Kompetensi)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa memahami tentang perancangan program aplikasi berdasarkan dari pemodelan sistem yang telah dirancang</li><li>2. Mahasiswa memahami tentang membuat database pada aplikasi yang dirancangnya</li><li>3. Mahasiswa memahami tentang cara management database yang sesuai dengan aplikasi yang dirancangnya</li><li>4. Mahasiswa memahami tentang cara koneksi database ke dalam interface program yang dibuat</li><li>5. Mahasiswa memahami tentang cara melakukan CRUD (Create Read Update Delete)</li><li>6. Mahasiswa memahami tentang cara mengimplementasikan metode yang digunakan kedalam bentuk program aplikasi</li><li>7. Mahasiswa memahami tentang cara membuat laporan berdasarkan perancangan</li></ol>

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
1	Instalasi dan Konfigurasi Tools	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan tools IDE program yang akan digunakan</li> <li>2. Instalasi dan konfigurasi tools</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tools yang sesuai untuk perancangan aplikasi yang diinginkan</li> <li>2. Mahasiswa memahami cara setup installation and configuration aplikasi serta mampu membuat new project</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
2	Penggunaan Database	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan tools management database</li> <li>2. Pembuatan Database dan Table</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tools management database yang sesuai untuk perancangan aplikasi</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat database, membuat table serta menyusun field dan type data yang sesuai</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
3	Management Database	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep relasi antar table</li> <li>2. Pengenalan Query</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu melakukan relasi antar table serta melakukan normalisasi data yang didapatkan</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat query sesuai aplikasi yang dirancangnya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
4	Perancangan User Interface aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep User Interface dan User Experience</li> <li>2. Perancangan User Interface dan User Experience aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu melakukan perancangan UI/UX aplikasi yang sesuai dengan pemodelan sistem yang telah dirancang</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat interface aplikasi yang sesuai dengan perancangannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
5	Koneksi Database dengan Aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan koneksi database</li> <li>2. Pembuatan koneksi database</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara melakukan koneksi aplikasi ke database</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan koneksi aplikasi dengan database yang dirancangnya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
6	Seasion dan Batasan Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan seasion dan batasan Pengguna</li> <li>2. Implementasi aksi seasion dan batasan Pengguna</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari seasion dan batasan Pengguna pada sebuah aplikasi</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action seasion dan batasan Pengguna pada aplikasi yang dirancangnya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
7	Penggunaan Aksi Simpan dan Tampil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan aksi Simpan dan Tampil</li> <li>2. Implementasi aksi Simpan dan Tampil</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari simpan dan tampil pada sebuah aplikasi</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action simpan dan tampil pada aplikasi yang dirancangnya</li> <li>3. Mahasiswa mampu memastikan action simpan dan tampil tersebut telah berhasil dilakukan</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
8	Penggunaan Aksi Cari, Ubah dan Hapus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan aksi Cari, Ubah dan Hapus</li> <li>2. Implementasi aksi Cari, Ubah dan Hapus</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari cari, ubah dan hapus pada sebuah aplikasi</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action cari, ubah dan hapus pada aplikasi yang dirancangnya</li> <li>3. Mahasiswa mampu memastikan action cari, ubah dan hapus tersebut telah berhasil dilakukan</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
9	Implementasi Metode I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
10	Implementasi Metode II	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
11	Implementasi Metode III	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
12	Implementasi Metode IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
13	Implementasi Metode V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
14	Implementasi Metode VI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Penerapan metode kedalam aplikasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard
15	Management Laporan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan setup dan konfigurasi report</li> <li>2. Pembuatan report</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami tools report yang digunakan pada aplikasinya, serta mampu untuk melakukan setup dan konfigurasi report</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan perancangan report aplikasi dan menghubungkannya pada database dan aplikasi yang dirancang</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard

Sesi	Materi Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran	Indikator Capaian Kemampuan	Bentuk Pembelajaran	Media
16	Pengujian Sistem	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemeriksaan aplikasi agar dapat berjalan dengan baik</li> <li>2. Publish aplikasi yang telah dibangun</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami pemeriksaan aplikasi agar dapat berjalan dengan baik</li> <li>2. Mahasiswa mampu melakukan publish aplikasi yang telah dibangun</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi	Ruang kelas, LCD, Whiteboard

Ketua Program Studi Manajemen Informatika

dto

**Astri Svahputri, S.Kom . M.Kom**



**SEKIAN DAN TERIMA KASIH  
SEMANGAT WISUDA 2025**

**By. Ketua Program Studi Manajemen Informatika  
Astri Syahputri, S.Kom , M.Kom**