



## PEDOMAN PENYUSUNAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK (KKP)

**Tahun ajaran 2021/2022-GENAP**

Versi 4 (edit terakhir : 12 April 2022)

Manajemen Informatika - peminatan Network  
Engineering - peminatan Interactive Digital Design  
Komputerisasi Akuntansi

**D3 UNGGULAN  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

Jalan Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260  
Telp. 021-5853753  
<http://www.budiluhur.ac.id>

## **PANDUAN KULIAH KERJA PRAKTEK UNTUK MAHASISWA**

### **I. MAKSUD DAN TUJUAN PELAKSANAAN KKP**

#### **Maksud :**

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

#### **Tujuan :**

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

***(Mahasiswa dilarang mengcopy-paste kalimat diatas pada buku laporan!!)***

### **II. PERSYARATAN UMUM**

1. Jumlah SKS lulus yang dimiliki tidak kurang dari **64 SKS (kurikulum 2014)**.
2. KKP dapat dilaksanakan **minimal 1 orang** dan maksimal **2 orang** dengan jenjang, Program Studi, dan peminatan yang sama dalam satu kelompok. Bila dalam satu instansi diterima lebih dari satu kelompok, maka masing–masing kelompok harus melaksanakan lingkup penelitian yang berbeda.
3. Bila dalam kurun waktu 1 semester dari pengajuan, belum mengikuti seminar dan mengumpulkan laporan KKP maka semua persyaratan administratif (pendaftaran, penunjukan dosen pembimbing & pembayaran) yang pernah dilakukan **dinyatakan tidak berlaku lagi** (hangus), dan mahasiswa wajib mengajukan dan melaksanakan ulang KKP.

### **III. PENDAFTARAN dan PROSEDUR**

1. Sebelum mendaftar, mahasiswa sudah harus melakukan pendekatan lisan kepada instansi tujuan, menanyakan kesediaan instansi tujuan, dan gambaran umum tema yang akan diriset. Hal ini untuk mengurangi kemungkinan penolakan oleh instansi setelah surat formal dibuat dari Budi Luhur.
2. Mahasiswa harus sudah menyelesaikan administrasi semester berjalan.
3. Mahasiswa mendaftar secara online di <http://student.budiluhur.ac.id>, dengan mencantumkan nama, alamat instansi yang dituju (**nama dan alamat instansi wajib dibutuhkan, karena terkait point 5**). Untuk kelompok yang terdiri dari 2 mahasiswa, maka cukup salah satu perwakilan saja yang mendaftar dengan memasukkan rekan sekelompoknya saat pendaftaran.
4. Menyelesaikan administrasi KPP (pembayaran). Kemudian sesuai jadwal yang ditentukan DAA (DAA) mahasiswa memilih dosen pembimbing di web student sesuai ketersediaan.
5. Mahasiswa ke Direktorat Administrasi Akademik (DAA) Universitas Budi Luhur, untuk mengambil surat pengantar /surat permohonan KKP ke Instansi Tujuan (data dari isian online mahasiswa).
6. Mahasiswa menyampaikan surat permohonan KKP ke instansi tujuan.
7. Apabila permohonan mahasiswa untuk melaksanakan KKP diizinkan maka mahasiswa boleh meminta surat persetujuan untuk melakukan KKP yang sudah ditandatangani dan dicap oleh instansi tujuan (opsional- tidak wajib).
8. Apabila permohonan mahasiswa melaksanakan KKP ditolak, maka harus dibuat surat penolakan resmi dari instansi terkait, kemudian mengembalikan ke DAA, lalu mengulangi dari proses nomor 3.

**IV. JADWAL** (tentative, dapat digeser oleh BAAK, info update di <http://daa.budiluhur.ac.id>)

No	Kegiatan	Tanggal pasti mengikuti jadwal daa.budiluhur.ac.id
1	Pendaftaran KKP pada web student ( <a href="http://student.budiluhur.ac.id">http://student.budiluhur.ac.id</a> ), persetujuan dan pembayaran kwitansi KKP	Dapat di Lihat di Kalender Akademik
2	Pemilihan dosen pembimbing KKP di web student	Dapat di Lihat di Kalender Akademik
3	Seminar KKP	Dapat di Lihat di Kalender Akademik

**V. KETENTUAN PELAKSANAAN KKP /KONTEKS LAPORAN**

1. Universitas Budi Luhur **tidak mewajibkan dan tidak menyarankan magang** (karena mahasiswa yang melaksanakan KKP umumnya masih mengikuti perkuliahan lain) pada tempat riset, namun jika disepakati oleh mahasiswa dan tempat riset hal ini dipersilahkan. Tidak ada dispensasi jadwal kuliah jika bentrok dengan jadwal magang.
2. Jika diperlukan, mahasiswa dapat mencetak surat keterangan di bagian akhir panduan ini untuk membantu penjelasan kepada pihak tempat riset. Jangan lupa minta stempel dari administrasi D3.
3. Materi KKP disesuaikan dengan Program Studi dan peminatan masing-masing mahasiswa dengan syarat dan kondisi sebagai berikut:

**Pada dasarnya, KKP pada peminatan network Engineering adalah melakukan snapshot (mendokumentasikan) dan menganalisis implementasi jaringan komputer yang ada pada tempat riset dengan ketentuan:**

- a. Jaringan lokal, dan atau antar cabang organisasi atau perusahaan.
- b. Jumlah total komputer client minimal 15.
- c. Minimal menggunakan sebuah server (aplikasi dan atau database)
- d. Selama KKP, mahasiswa diwajibkan melakukan kegiatan lapangan (yang berhubungan dengan jaringan komputer) **minimal 4 kegiatan berbeda** dibawah pengawasan pembimbing praktek. Contoh dari kegiatan tersebut adalah, namun tidak terbatas pada :
  1. Instalasi media /perluasan jaringan / relokasi node jaringan.
  2. Konfigurasi server, konfigurasi aplikasi jaringan yang menggunakan ACL/user account
  3. Konfigurasi perangkat jaringan seperti router /switch.
  4. Instalasi dan konfigurasi hardware dan software seperti : IT Support, Instalasi OS, dan lain-lain.
  5. Instalasi perangkat komunikasi jaringan seperti Antenna, WIFI Access Point.
  6. dan kegiatan lain yang terkait.
- e. Kegiatan yang dilaksanakan pada butir d harus didokumentasikan pada Lembar Berita Acara Kegiatan KKP (dicetak sendiri, template ada pada panduan ini) dan disetujui pembimbing praktek.

**Output/hasil dari pelaksanaan KKP adalah :**

**Implementasi jaringan fitur baru / jaringan baru ) buku laporan berisi dokumentasi jaringan komputer .**

**Menganalisa kondisi desain dan publikasi multimedia kemudian menangkap kebutuhan desain dan publikasi multimedia pada organisasi tersebut sebagai landasan untuk mengembangkan sebuah desain baru (atau perbaikan).**

dapat berupa produk multimedia dan cetak dengan ketentuan:

- a. Multimedia dalam bentuk video atau aplikasi interaktif (web, flash, dsb) → **diutamakan**
- b. Cetak dalam bentuk stationary (contoh : amplop, kop surat, tanda pengenal, dll), promosi (contoh : poster), dan branding (logo).
- c. Merchandise dalam bentuk T-shirt, kemeja, jeans, collectibles

**Output/hasil dari pelaksanaan KKP adalah :**

Syarat minimum :

1. **Multimedia interaktif** berbasis flash/html 5/unity dengan action script, atau halaman web statis ( minimal 7 halaman), atau web dinamis (minimal 3 halaman). → jika memilih ini, **tidak wajib** membuat stationary atau
2. **Multimedia non interaktif** untuk promosi atau branding (motion graphic, stop motion, 2D/3D video animation, company profile) + Tiga (3) jenis item stationary

**merchandise opsional** untuk kedua pilihan diatas, boleh dilengkapi jika diinginkan.

Catatan :

1. **ingat ! interaktif berarti dapat merespon tindakan user**, jika tidak dapat merespon tindakan user, maka tergolong non interaktif.
2. Tergolong multimedia jika sudah minimal memiliki 2 media yang dikombinasikan seperti video, GUI, suara /musik atau sensor.
3. Pada Tugas Akhir diwajibkan multimedia interaktif, jadi dianjurkan untuk mengambil opsi pertama agar terbiasa dengan produk akhir yang akan dibuat.

## KOMPUTERISASI AKUNTANSI

---

**Menganalisis implementasi Sistem Informasi atau Aplikasi yang berkaitan dengan proses bisnis akuntansi, penggajian, penjualan, pembelian, inventory, ticketing, marketing, delivery, penjadwalan, perpustakaan, legal (misalnya pembuatan KTP).**

Aplikasi yang dimaksud dapat memiliki ciri-ciri berikut :

- a. Utamakan Aplikasi berbasis Object Oriented ( contoh: PHP5, Java, C++ dll), hindari (tidak dilarang) aplikasi berbasis text based seperti clipper.
- b. Aplikasi berbasis windows / bahasa pemrograman visual (contoh: keluarga .NET, Ms Access, Borland Delphi, Visual Basic dll)
- c. Aplikasi berbasis Web ( contoh: ASP (Active Server Pages), PHP (Personal Home Pages), JSP (Java Server Pages), Java Applet, dll)
- d. Aplikasi development yang berbasis dari database seperti Oracle, MySQL, SqlServer.
- e. Aplikasi pre-made seperti MYOB, Zahir Accounting, Accurate Accounting, atau aplikasi yang lisensinya bisa dijual bebas.

**Output/hasil dari pelaksanaan KKP adalah :**

**laporan hasil analisa dan masukan perbaikan proses untuk tempat riset.**

2. Mahasiswa melaksanakan KKP sesuai ketentuan instansi, dan membuat Laporan pada akhir kuliah kerja prakteknya. Selama melaksanakan KKP mahasiswa diwajibkan untuk :
  - a. Menjaga nama baik almamater Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur
  - b. Menjaga penampilan, menyesuaikan dengan lingkungan KKP, serta :
    - 1) Tidak mengenakan Sandal
    - 2) Tidak memakai baju kaos
    - 3) Tidak memakai Jeans
    - 4) Menyesuaikan diri dengan waktu kerja setempat
  - c. Meminta tanda tangan pembimbing praktek sebagai wakil instansi pada lembar absensi yang sudah disediakan, sebagai bukti bimbingan dengan batasan minimal 6 kali bimbingan. (template cetak sendiri, disediakan pada panduan ini)
  - d. Membuat lembar pengesahan selesai KKP pada instansi KKP dengan meminta pembubuhan tanda tangan pembimbing praktek dan cap (stempel) instansi tempat KKP.
3. Mahasiswa secara berkala menemui dosen pembimbing, dan meminta dosen pembimbing untuk mengisi lembar Berita Acara Konsultasi dengan dosen pembimbing, sebagai bukti bimbingan dengan batasan minimal 8 kali bimbingan.

## **VI. PEMBUATAN LAPORAN**

Lihat **Buku PedomanTeknisPenulisanKKP-TA-FTI-20181\_v05**

**VII. PENILAIAN**

Penilaian dilakukan saat seminar, waktu dan tempat sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing. Seminar akan dihadiri oleh satu dosen pembimbing.

1. Komponen penilaian KKP & Seminar
  - a. **Presentasi & Penlisan** : 20 %
  - b. **Penguasaan materi** : 20 %
  - c. **Penguasaan Program** : 20 %
2. **Penilaian yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan pembimbing KKP** akan diberikan secara individual (bisa berbeda antar anggota kelompok KKP dalam kelompok yang sama).
3. Form penilaian pembimbing praktek :

No	Jenis Kemampuan Bobot	Bobot (0-100)
1	Etika	
2	Keahlian pada bidang ilmu (kompetensi utama)	
3	Kemampuan berbahasa asing	
4	Penggunaan teknologi informasi	
5	Kemampuan berkomunikasi	
6	Kerjasama	
7	Pengembangan diri	
8	Disiplin	
Jumlah		
Rata-rata		

Form penilaian pembimbing praktek silahkan saudara cetak, kemudian diberikan kepada pembimbing praktek untuk melakukan penilaian. Hasil penilaian yang telah ditandatangani dan distempel oleh pembimbing praktek masukkan ke dalam amplop tertutup/tersegel kemudian diberikan kepada dosen pembimbing.

4. **Dosen pembimbing KKP akan menjadwalkan seminar pada waktu dan tempat yang telah disepakati dengan mahasiswa bimbingannya. Dengan bobot penilaian sebagai berikut :**
  - A = 85 – 100
  - A- = 80 – <85
  - B+ = 75 – <80
  - B = 70 – <75
  - B- = 65 – <70
  - C = 60 – <65
  - D = 45 – <60
  - E = 00 – <45
5. Penilaian dari **Dosen Pembimbing KKP memiliki bobot 60%**, penilaian **dari pembimbing praktek yang ada di tempat Riset memiliki bobot 40%**

**VII. TENTANG SEMINAR KKP**

1. Seminar KKP mulai semester Gasal 2019/2020 dilakukan dengan Dosen Pembimbing KKP masing-masing.
2. Seminar dilaksanakan selama 90 menit, terkait dengan ruang pelaksanaan seminar silahkan diskusikan dengan dosen pembimbing masing-masing
3. Kelengkapan Seminar
  - a. Pria : kemeja putih, celana panjang hitam, dasi, Jaket Almamater
  - b. Wanita : kemeja putih, rok hitam, Jaket Almamater
  - c. Mengenakan sepatu formal (Bukan Sepatu Sandal atau sepatu olah raga)



4. Berlaku sopan selama Seminar.
5. Harus membawa buku KKP sebanyak 3 rangkap (dikecualikan apabila seminar dilakukan online)
6. Harus dapat menampilkan presentasi menggunakan media presentasi dalam bentuk Ms. Powerpoint atau sejenisnya (Prezi, Keynote, dan lain-lain)
7. Datang 30 menit sebelum waktu Seminar yang telah disepakati oleh dosen pembimbing.

### VIII. HAL –HAL YANG MENGGAGALKAN SIDANG

Seminar KKP tidak dijalankan dan Peserta seminar dinyatakan gagal bila terdapat salah satu kondisi berikut:

1. Tidak membawa laporan yang sudah terjilid rapih sebanyak minimal 2 eksemplar (Pembimbing dan Peserta)
2. Tidak melampirkan lembar persetujuan laporan KKP asli yang sudah ditandatangani oleh dosen pembimbing.
3. Tidak membawa lembar pengesahan KKP asli yang sudah ditandatangani dan di cap (stempel) instansi tempat KKP.
4. Tidak membawa lembar berita acara bimbingan asli yang sudah ditandatangani minimal 6 kali oleh Dosen Pembimbing.
5. Tidak membawa lembar berita acara kunjungan asli yang sudah ditandatangani minimal 6 kali oleh pembimbing praktek walik institusi.
6. Tidak membawa keseluruhan dokumen berjalan masukan/keluaran (baik asli atau fotocopy yang distempel instansi)
7. Tidak menampilkan presentasi tentang materi KKP dalam bentuk Powerpoint
8. Terlambat dari jadwal seminar yang sudah ditentukan.
9. Tidak mengenakan pakaian sesuai dengan ketentuan.
- 10. Terdapat kata, kalimat, gambar atau bentuk lainnya yang tidak berkaitan dengan topik yang dibahas.**
- 11. KOMPUTER/LAPTOP TIDAK DISEDIAKAN DI RUANG SEMINAR KKP, hanya projector multimedia dengan resolusi optimal 1024\*768**

### IX. PENGUMPULAN LAPORAN

Pengumpulan Laporan KKP dalam bentuk soft cover dan soft copy (CD) ke **Bagian Perpustakaan** Universitas Budi Luhur, harus dilaksanakan paling lambat **2 Minggu** setelah selesai seminar dan sebelum masa berakhir KKP.

Apabila lebih dari 2 minggu maka semua administrasi yang pernah dilakukan dinyatakan gagal, dan mahasiswa harus mendaftar ulang KKP. Agar dapat mengikuti tugas akhir tepat waktu, pengumpulan laporan KKP harus diselesaikan sebelum masa pendaftaran tugas akhir dimulai.

## LAMPIRAN PANDUAN KKP

Perhatikan header halaman dan kode warna untuk  
membedakan peminatan

(sisa halaman ini sengaja dikosongkan)

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

#### 1. Latar belakang

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

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

#### 2. Rumusan Masalah

Gambaran spesifik dari permasalahan yang dihadapi atau kebutuhan baru yang ingin dipenuhi, sebagai alasan mengapa riset dilakukan. Permasalahan yang ingin dicari jawabannya harus sungguh-sungguh tegas dan jelas. Perumusan masalah merupakan usaha untuk menyatakan secara tertulis pertanyaan pertanyaan yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Fokus spesifik pada masalah yang akan dipecahkan, dan hanya itu saja, jangan melebar. Jika bisa buat dalam bentuk point terstruktur (1-2-3 dst jika banyak, cukup bentuk narasi jika hanya masalah tunggal).

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

#### 3. Tujuan riset dan penulisan

Berisi tentang alasan pelaksanaan riset dan penulisan laporan tugas Akhir, utamanya ialah memecahkan masalah yang dinyatakan diatas. Susun dalam bentuk point terstruktur (1- 2-3 atau a-b-c dst). Tujuan sebagai syarat kelulusan sebaiknya diletakkan di akhir.

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

#### 4. Batasan masalah penelitian

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

#### b. Batasan masalah

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

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

#### 5. Metode penelitian

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

#### 6. Sistematika penulisan

Uraian singkat isi bab per bab

---

### **BAB II** **TINJAUAN ORGANISASI dan LANDASAN TEORI** (antara 3 s/d 8 halaman)

#### 1. Tinjauan organisasi

##### a. Sejarah instansi KKP

##### b. Struktur organisasi instansi KKP

1) Gambar struktur organisasi instansi KKP (jika terlalu besar dan luas, cukup nyatakan struktur utama dan yang terkait dengan posisi riset)

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

2. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi fokus pelaksanaan riset (umumnya berupa information department)
3. Landasan teori (min 2 halaman)  
Berikan dasar teori keilmuan dari perancangan dan implementasi riset, boleh dari kutipan buku, kutipan jurnal, tidak boleh dari kutipan internet. Diikuti dengan penjelasan singkat terkait cara kerja / kerangka berpikir tersebut.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

---

### **BAB III INFRASTRUKTUR JARINGAN** (minimal 8 halaman)

#### 1. Infrastruktur Fisik

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

##### a. Hardware (non jaringan)

Sebutkan dan jelaskan secara singkat perangkat hardware yang tidak terkoneksi langsung dengan jaringan. Contoh : Printer non jaringan, Sound System, CCTV non Jaringan, dll.

##### b. Hardware Jaringan

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

##### c. Media

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

#### 2. Infrastruktur Software

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

---

### **BAB IV PEMBAHASAN JARINGAN** (minimal 10 halaman)

#### 1. Jenis Jaringan

Sebutkan jenis jaringan yang digunakan pada objek riset, Teori singkat terkait diletakkan di bab II.

#### 2. Topologi

Sebutkan topologi jaringan (Topologi Star, Topologi Bus, Topologi Ring atau bentuk khusus lainnya) yang digunakan pada objek riset, teori singkat terkait diletakkan di bab II.

#### 3. Denah Jaringan Logical

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

#### 4. Denah Jaringan Fisik

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

5. Pengalamatan  
Berikan tabel kelas pengalamatan dan pembagian pengalamatan (subnetting) dari jaringan yang ada. (jika organisasi menutup informasi ini, maka substitusi angka Ipnnya, namun gunakan konfigurasi pengalamatan yang sama).  
Teori singkat terkait dapat diletakkan pada bab II
  6. Aplikasi Jaringan  
Berikan daftar aplikasi dan layanan yang telah disebutkan pada BAB III lalu jelaskan secara detail konfigurasinya.
- 

### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan  
  
Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulas kelebihan dan Kekurangan (masalah) yang ditemukan pada Jaringan yang dibahas.
2. Saran  
Pendapat yang diberikan mengenai sistem yang telah dibahas. Berikan saran perbaikan secara umum atau mendetail.

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

Jika saran diberikan dengan mendetail, berarti disertakan denah jaringan usulan (logical dan fisik), pengalamatan usulan, dan konfigurasi usulan. Bagian saran mendetil tidak wajib diberikan pada KKP (karena ini merupakan lingkup Tugas Akhir), namun akan menjadi nilai tambah besar untuk penilaian KKP bila dilakukan.

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

1. Latar belakang  
Uraian latar belakang penulisan laporan KKP (dalam bentuk paragraf), ceritakan latar belakang pemanfaatan teknologi IT pada tempat riset.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
2. Rumusan Masalah  
Gambaran spesifik dari permasalahan yang dihadapi atau kebutuhan baru yang ingin dipenuhi, sebagai alasan mengapa riset dilakukan. Permasalahan yang ingin dicari jawabannya harus sungguh-sungguh tegas dan jelas. Perumusan masalah merupakan usaha untuk menyatakan secara tertulis pertanyaan pertanyaan yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Fokus spesifik pada masalah yang akan dipecahkan, dan hanya itu saja, jangan melebar. Jika bisa buat dalam bentuk point terstruktur (1-2-3 dst jika banyak, cukup bentuk narasi jika hanya masalah tunggal).  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
3. Tujuan riset dan penulisan  
Berisi tentang alasan pelaksanaan riset dan penulisan laporan tugas Akhir, utamanya ialah memecahkan masalah yang dinyatakan diatas. Susun dalam bentuk point terstruktur (1- 2-3 atau a-b-c dst). Tujuan sebagai syarat kelulusan sebaiknya diletakkan di akhir.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
4. Batasan masalah penelitian
  - a. Jelaskan ruang lingkup dari penelitian yang akan diangkat, berikan gambaran jaringan yang ada secara keseluruhan pada instansi KKP, kemudian sub jaringan atau layanan (service) yang dibahas secara detail (Tujuannya ialah untuk mendapatkan gambaran batas-batas penelitian)
  - b. Batasan masalah  
Jelaskan secara spesifik bagian sistem atau layanan yang akan dianalisa pada organisasi, dapat digunakan penguatan makna dengan mencantumkan sistem atau layanan yang **tidak dibahas** pada laporan.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
5. Metode penelitian  
Penjelasan teknik penelitian (penelitian kualitatif) dan pengumpulan data (misalnya wawancara, studi pustaka, dan analisa dokumen) , daftarkan nama dan fungsi software dan hardware yang digunakan untuk membantu riset jika ada.
6. Sistematika penulisan  
Uraian singkat isi bab per bab

---

### **BAB II** **TINJAUAN ORGANISASI DAN LANDASAN TEORI** (antara 3 s/d 8 halaman)

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

2. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi fokus pelaksanaan riset (umumnya berupa information department)
  3. Landasan teori (min 2 halaman)  
Berikan dasar teori keilmuan dari perancangan dan implementasi riset, boleh dari kutipan buku, kutipan jurnal, tidak boleh dari kutipan internet. Diikuti dengan penjelasan singkat terkait cara kerja / kerangka berpikir tersebut.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
- 

### **BAB III** **ANALISIS DAN PERANCANGAN** (minimal 15 halaman)

1. Spesifikasi Hardware
    - a. Spesifikasi Hardware yang sudah dan yang akan digunakan.
    - b. Teori singkat tentang konsep desain yang telah disetujui dan hardware yang digunakan  
:
      - 1) Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung.
      - 2) Sebab/akibat software yg digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.
  2. Spesifikasi Software
    - a. Jenis software atau tipe software yg digunakan (Vector, Bitmap atau 3D) beserta penjelasan.
    - b. Nama, versi, dan plugins Software yang akan digunakan beserta penjelasan singkat (jangan terlalu panjang).
  3. Current design analysis  
Berisi konsep, desain, draft, materi dari objek yang diteliti(jika sudah ada). Lengkapi dengan format desain yang sudah ada sebelumnya (sebagai pembandingan)  
**JIKA DESAIN YANG LAMA BELUM ADA, CUKUP DITULISKAN "BELUM ADA DESAIN SEBELUMNYA"**
  4. Konsep Desain Ajuan  
Menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan. Warna cetak (CYMK), Warna grayscale, Emboss, Border Layout, draft, materi, gambar dari hasil karya/desain.
    - a. Rancangan aplikasi (untuk multimedia interaktif)  
Baca panduan Tugas Akhir buku 2 bagian bab III.4
    - b. Material (untuk media cetak):
      - 1) Jenis atau bahan yang digunakan(Dope, Glossy paper, Photo Paper, Karton, Hard Karton, UV) pada produk jadi dan yang sudah diterapkan beserta konsep design yang sudah dibuat.
      - 2) Tehnik Cetak pada material yang digunakan sebagai produk jadi(Printing/print+Sablon)
      - 3) Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi.
    - b. Biaya
      - 1) Spesifikasi kualitas dan perincian harga dengan material lainnya yang tersedia di pasaran.
      - 2) Biaya total setelah produk jadi(konsep design yang sudah diterapkan pada produk jadi, contoh : poster, brosur, kartu nama, dan lain-lain)
-

**BAB IV**



### **IMPLEMENTASI DESAIN**

(minimal 8 halaman)

1. Buatlah daftar hasil implementasi desain laporan KKP beserta dengan gambarnya dalam bentuk foto. Contoh : Brosur, Majalah, Kaos, dll. (Hasil implementasi desain dibawa pada saat seminar KKP)
  2. Jika mengembangkan aplikasi multimedia (flash, web, sound), silahkan mengacu pada panduan Tugas Akhir buku 2 bagian bab IV.
- 

### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan  
Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulas kelebihan dan Kekurangan (masalah) yang ditemukan pada Jaringan yang dibahas
2. Saran  
Pendapat yang diberikan mengenai sistem yang telah dibahas. Berikan saran perbaikan secara umum atau pengembangan di masa depan.

*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*

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

1. Latar belakang  
Uraian latar belakang penulisan laporan KKP (dalam bentuk paragraf), ceritakan latar belakang pemanfaatan teknologi IT pada tempat riset.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
2. Rumusan Masalah  
Gambaran spesifik dari permasalahan yang dihadapi atau kebutuhan baru yang ingin dipenuhi, sebagai alasan mengapa riset dilakukan. Permasalahan yang ingin dicari jawabannya harus sungguh-sungguh tegas dan jelas. Perumusan masalah merupakan usaha untuk menyatakan secara tertulis pertanyaan pertanyaan yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Fokus spesifik pada masalah yang akan dipecahkan, dan hanya itu saja, jangan melebar. Jika bisa buat dalam bentuk point terstruktur (1-2-3 dst jika banyak, cukup bentuk narasi jika hanya masalah tunggal).  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
3. Tujuan riset dan penulisan  
Berisi tentang alasan pelaksanaan riset dan penulisan laporan tugas Akhir, utamanya ialah memecahkan masalah yang dinyatakan diatas. Susun dalam bentuk point terstruktur (1- 2-3 atau a-b-c dst). Tujuan sebagai syarat kelulusan sebaiknya diletakkan di akhir.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
4. Batasan masalah penelitian
  - a. Jelaskan ruang lingkup dari penelitian yang akan diangkat, berikan gambaran jaringan yang ada secara keseluruhan pada instansi KKP, kemudian sub jaringan atau layanan (service) yang dibahas secara detail (Tujuannya ialah untuk mendapatkan gambaran batas-batas penelitian)
  - b. Batasan masalah  
Jelaskan secara spesifik bagian sistem atau layanan yang akan dianalisa pada organisasi, dapat digunakan penguatan makna dengan mencantumkan sistem atau layanan yang **tidak dibahas** pada laporan.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
5. Metode penelitian  
Penjelasan teknik penelitian (penelitian kualitatif) dan pengumpulan data (misalnya wawancara, studi pustaka, dan analisa dokumen) , daftarkan nama dan fungsi software dan hardware yang digunakan untuk membantu riset jika ada.
6. Sistematika penulisan  
Uraian singkat isi bab per bab

---

## **BAB II** **TINJAUAN ORGANISASI DAN LANDASAN TEORI** (antara 3 s/d 6 halaman)

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

2. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi fokus pelaksanaan riset (umumnya berupa information department)
  3. Landasan teori (min 2 halaman)  
Berikan dasar teori keilmuan dari perancangan dan implementasi riset, boleh dari kutipan buku, kutipan jurnal, tidak boleh dari kutipan internet. Diikuti dengan penjelasan singkat terkait cara kerja / kerangka berpikir tersebut.  
*(contoh terdapat pada panduan penulisan TA buku 2)*
- 

### **BAB III INFRASTRUKTUR** (minimal 8 halaman)

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

1. Hardware
    - a. Hardware yang digunakan oleh sistem yang dibahas pada instansi KKP dan fungsi dari masing-masing *hardware* yang ada.
    - b. Gambar Hardware yang ada menggunakan *Deployment Diagram*
  2. Software  
Software yang dipakai oleh instansi KKP, termasuk program sistem informasi yang dipakai (misalnya Sistem informasi penggajian, penjualan)
  3. Network
    - a. Sebutkan jenis jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas (Peer to Peer, client Server atau Network Based)
    - b. Sebutkan topologi jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas (Topologi Star, Topologi Bus atau Topologi Ring)
    - c. Gambar Jaringan yang ada pada sistem sesuai ruang lingkup permasalahan kita bahas. Sertakan penjelasannya (gunakan visio)
- 

### **BAB IV PROSES BISNIS DAN PEMANFAATAN IT** (minimal 16 halaman)

1. Model Proses  
Menceritakan bagaimana sistem bekerja atau di proses dari sistem yang dibahas
  - a. Proses Bisnis beserta dengan Activity Diagram
  - b. Use Case Diagram
  - c. Use Case Description
2. Interface  
Menceritakan tentang interface dari sistem yang dibahas dengan penjelasannya
  - a. Model Layar / Tampilan (gunakan screenshot bila diijinkan)
  - b. Model Masukan (Lampirkan Dokumen Masukan)
  - c. Model Keluaran (Lampirkan Dokumen Keluaran)
3. Implementasi Database  
Menceritakan tentang struktur database dari sistem yang dibahas
  - a. Class Diagram /LRS
  - b. Spesifikasi basis data  
(jika organisasi tidak mengetahui spesifikasi basis data, buatlah reka ulang spesifikasi basis data berdasarkan informasi dokumen masukan keluaran dan model proses, jangan

lupa cantumkan "REKA ULANG SPESIFIKASI DATABASE" agar penguji tidak keliru dengan data asli)

---

### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan

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

2. Saran

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

## **SPEKIFIKASI HARDCOPY KKP**

Warna Hardcopy adalah **Kuning Kunyit untuk MI dan Hijau Muda untuk KA ( dikecualikan jika seminar dilakukan secara online, naskah TA hanya dalam bentuk softcopy)**

Ketentuan lainnya dapat dilihat pada **buku PedomanTeknisPenulisanKKP-TA-FTI-20181\_v05**

Yang menyatakan surat ini :

## Surat Penjelasan

Administrasi pendidikan

jenjang Diploma 3 Fakultas

Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur  
Jl. Raya Ciledug Raya, Pertukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260  
Telp (021)- 5853753 Fax : (021)- 7371164  
<http://d3unggulan.budiluhur.ac.id>, email : [d3unggulan@budiluhur.ac.id](mailto:d3unggulan@budiluhur.ac.id)

Menjelaskan bahwa:

1. Mahasiswa yang membawa surat penjelasan ini (dapat **bersama dengan surat pengantar riset** dari Universitas Budi Luhur) adalah mahasiswa program studi Manajemen Informatika (MI) atau Komputerisasi Akuntansi (KA) yang berniat untuk melakukan riset / penelitian untuk Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada instansi / organisasi tempat Bapak/ Ibu.
2. Surat ini hanya **berfungsi sebagai penjelasan dari pelaksanaan KKP** yang berlaku bagi mahasiswa jenjang Diploma 3 (D3) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur (FTI-UBL), dan **tidak diperuntukkan sebagai surat pengantar / permohonan ijin riset**.
3. KKP merupakan kegiatan dengan bobot 2 SKS yang wajib dilaksanakan mahasiswa D3 FTI-UBL, tujuannya adalah memberikan pengalaman kepada mahasiswa terkait implementasi lapangan / industri dari keilmuan dan ketrampilan yang mereka pelajari.
4. Pada pelaksanaan KKP, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur **tidak mewajibkan mahasiswa untuk melakukan magang**, namun tidak menutup kemungkinan tersebut jika pihak institusi dan mahasiswa sepakat.
5. Karena sistem kurikulum paket, mahasiswa yang melaksanakan KKP berkemungkinan besar masih wajib mengikuti perkuliahan tatap muka di Universitas Budi Luhur pada semester tsb.
6. Output atau hasil dari pelaksanaan KKP yang dimaksud adalah :
  - a. Program studi MI peminatan Computer network (networking):  
**Laporan dokumentasi** dari jaringan komputer yang dinyatakan dalam ruang lingkup riset. Dapat disertai (opsional) dengan saran perbaikan, dan atau rancangan perbaikan/ ekspansi dari jaringan yang ada. Implementasi fitur atau jaringan baru dapat diangkat oleh mahasiswa dalam ruang lingkup Tugas Akhir. (dianggap 2 riset berbeda)
  - b. Program studi MI peminatan Multimedia Graphic:  
**Karya Multimedia interaktif/ non interaktif** berupa namun tidak terbatas pada : animasi (web, html, flash) , branding produk, branding perusahaan, dan dapat disertai (opsional) dengan merchandise dan atau desain stasionary.
  - c. Program studi KA:  
**Laporan analisa penggunaan sistem informasi akuntansi** yang dinyatakan dalam ruang lingkup riset. Dapat disertai (opsional) dengan saran perbaikan, dan atau rancangan perbaikan/ ekspansi dari sistem yang ada.
7. Dampak positif untuk instansi tempat riset :
  - a. Instansi **turut serta berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi**, dengan ikut melatih, sharing, dan memberikan masukan kepada institusi pendidikan.
  - b. Laporan / karya yang dihasilkan mahasiswa dapat digunakan instansi untuk monitoring, evaluasi, promosi dan dokumentasi yang dapat diolah lebih lanjut untuk **meningkatkan kualitas layanan atau proses bisnis yang dapat meningkatkan kualitas dan laba** instansi tempat riset.
  - c. Mendapatkan bantuan SDM dalam **penyelesaian tugas / proyek / kegiatan**. Untuk penugasan dapat dibuat kesepakatan lisan / tertulis dengan mahasiswa diluar dari konteks KKP. Jika kedua belah pihak merasa sesuai, dapat dilanjutkan untuk rekrutmen SDM baru.

Demikian Surat Penjelasan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 12 April 2022  
Administrasi Diploma 3  
Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur

ttd

**Daftar nama dosen yang kompeten menjadi pembimbing dan penguji sidang KKP**

(Ketersediaan saat pemilihan tergantung ketersediaan kuota masing-masing dosen)

No.	Nama	Prodi - peminatan
1.	Sovan Dianarto, S.Kom	MI – Network Engeenering
2.	Dolly Virgian Shaka, M.Kom	MI – Network Engeenering
3.	Iman Permana S.Kom	MI – Network Engeenering
4.	Joko Christian, M.Kom	MI – Network Engeenering / Interactive Digital Design
5.	M.Salman Alfarisi, S.Ikom, MMSI	MI – Network Engeenering
6.	Ari Saputro, M.Kom	MI – Interactive Digital Design
7.	Ricky Widyananda Putra, S.Ikom, M.Sn	MI – Interactive Digital Design
8.	Atik Ariesta, M.Kom	KA - Komputerisasi Akuntansi/MI – Interactive Digital Design Graphic
9.	Dyah Retno Utari, M.Kom	MI-Interactive Digital Design
10.	Grace Gata, M.Kom	Komputerisasi Akuntansi
11.	Ferdiansyah, S.Kom, M.T.I.	Komputerisasi Akuntansi
12.	Ratna Ujiandari, S.Kom, M.M	Komputerisasi Akuntansi

**Daftar Nama Pejabat Fakultas Teknologi Informasi yang Mengesahkan KKP :**

No.	Nama	Jabatan
1.	Ratna Ujiandari. S.Kom, M.Kom	Ketua Program Studi Manajemen Informatika Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi

Tentang dokumen ini

Dokumen ini di buat revisinya Pada Hari/Tanggal : Rabu / 12, April 2022 :

1. Ratna Ujiandari ,S.Kom, M.Kom