



STMIK TRIGUNA DHARMA

Panduan Project

Sistem Informasi Tahun Ajaran 2024 - 2025

Disusun Oleh :

KETUA PROGRAM STUDI

Sistem Informasi



STMIK TRIGUNA DHARMA
PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI

- ✉ info@trigunadharna.ac.id
- 🌐 www.trigunadharna.ac.id
- 📍 Jl. AH Nasution No. 73-F Medan Johor

Medan, Agustus 2024

Salam Pembuka!

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga Buku Panduan Skripsi Program Studi Sistem Informasi STMIK Triguna Dharma ini dapat diselesaikan dan kami hadirkan dihadapan Anda dengan baik.

Skripsi adalah suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan dari hasil penelitian mahasiswa jenjang Strata-1 yang memadukan pengetahuan dan keterampilannya dalam memahami, menganalisis, menggambarkan dan menjelaskan suatu permasalahan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Penyusunan skripsi merupakan salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Sistem Informasi di STMIK Triguna Dharma.

Untuk mempermudah dalam penyusunan Skripsi, maka dirasa perlu menerbitkan **Buku Panduan Penyusunan Skripsi** yang berisikan sistematika penulisan, tahapan-tahapan penyusunan, aturan-aturan, bentuk penyusunan dan format penulisan agar memperoleh keseragaman dalam penyusunan Skripsi jenjang S1 program Studi Sistem Informasi.

Terakhir, dengan adanya panduan ini diharapkan mahasiswa dapat membaca dan mempelajari serta mengikuti arahan yang diberikan sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan skripsinya dengan baik dan benar.

Penyusun

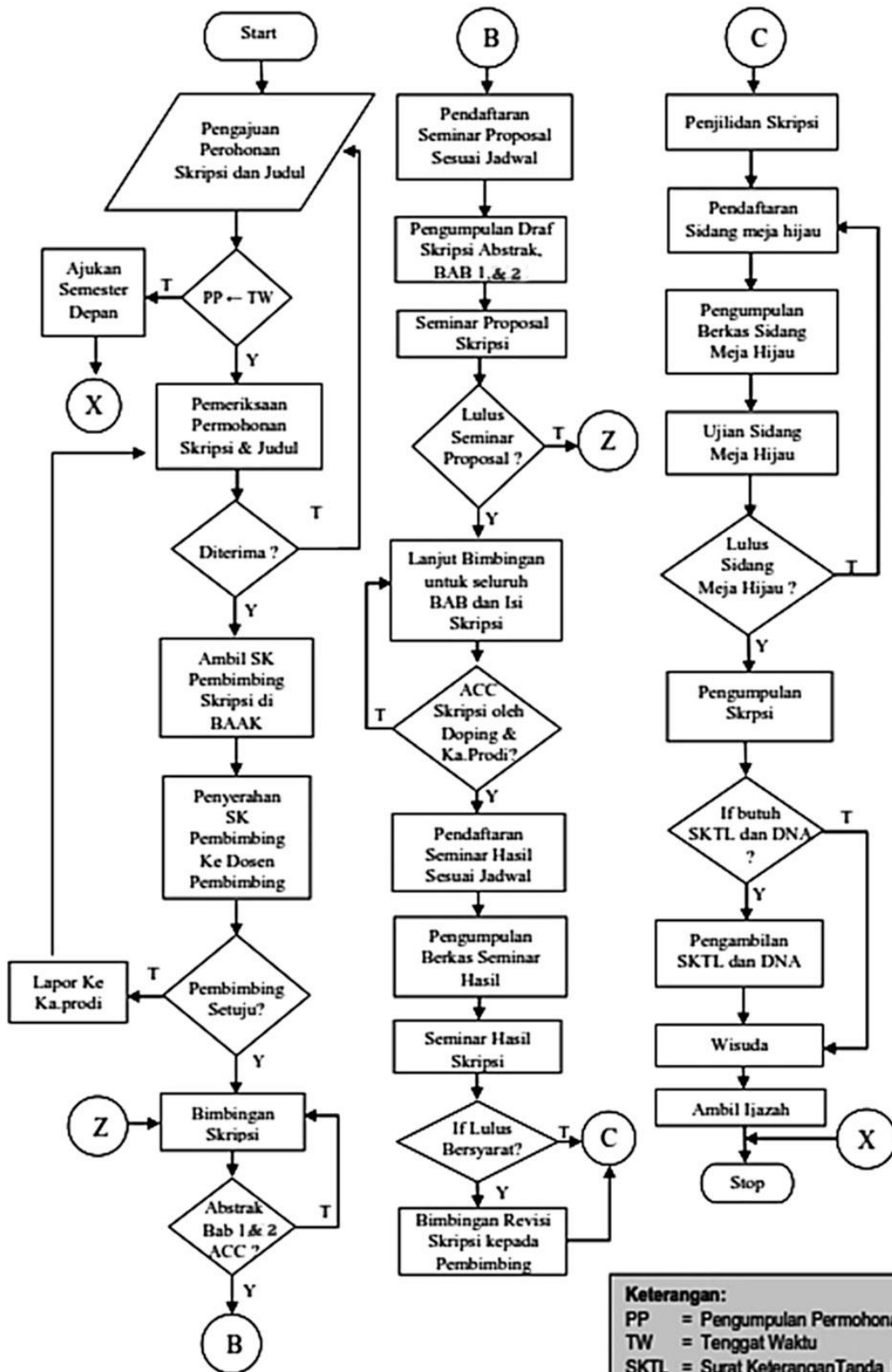
dto

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| KETENTUAN UMUM | 5 |
| BAGIAN I KONSEP PELAKSANAAN PROJECT | 13 |
| 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 |
| BAGIAN II TEKNIK PENULISAN | 22 |
| 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 |
| BAGIAN III SISTEMATIKA PROJECT | 33 |
| A. Susunan PROJECT | 33 |
| B. Penjelasan Isi PROJECT | 33 |
| LAMPIRAN PANDUANPROJECT | 64 |
| SEKILAS TENTANG PROJECT | 76 |
| PENGUNAAN PLAGIARIZM CHECKER | 77 |
| PENGUNAAN MENDELEY DALAM SITASI SKIRPSI | 81 |
| RENCANA PEMBELAJARAN PEMINATAN | 118 |

SKEMA PROSEDUR PELAKSANAAN SKRIPSI



Keterangan:
 PP = Pengumpulan Permohonan
 TW = Tenggat Waktu
 SKTL = Surat Keterangan Tanda Lulus
 DNA = Daftar Nilai Akhir

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 |
|---|---------------------|---|
| Standar Penilaian : Teknik Penulisan (10%) | | |
| 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 | 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 |
| Standar Penilaian : Etika (10%) | | |
| 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 |
| Standar Penilaian : Bobot (30%) | | |
| 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 beriklan dari hasil riset yang dilakukan |
| 2 | 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) |
| Standar Penilaian : Penguasaan Materi (50%) | | |
| 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 (algoritma/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 1 bertugas untuk memeriksa dan membimbing PROJECT yang berkaitan dengan isi (konseptual) dan plagiasi (similarity).
- b. Dosen Pembimbing 2 bertugas untuk memeriksa dan membimbing PROJECT yang berkaitan dengan penulisan (tata bahasa).
- c. Dosen Pembimbing berkolaborasi untuk membimbing PROJECT agar mahasiswa dapat menghasilkan PROJECT dengan sebaik-baiknya, namun harus tetap menyesuaikan dengantugas/peran Dosen Pembimbing yang bersangkutan.
- d. Pada proses bimbingan penyusunan PROJECT Mahasiswa wajib membawa buku panduanPROJECT dan Berkas Pendukung
- e. Dosen pembimbing dan mahasiswa harus memperhatikan penjadwalan yang ditentukan agar penyusunan PROJECT dapat diselesaikan dengan tepat waktu
- f. Dosen pembimbing berhak memberikan masukan perubahan judul sesuai dengan ketentuan dan alasan yang jelas.
- g. Dosen pembimbing berhak menolak mahasiswa bimbingan yang artinya menyetujui pengalihan proses bimbingan kepada dosen lain dengan mengajukan Form perubahan pembimbing

- h. Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 wajib mengisi berita acara bimbingan secara terperinci dan jelas, sesuai dengan konteks isi koreksi yang dilakukan minimal **12 kali** bimbingan.

Contoh yang **SALAH** 

BERITA ACARA BIMBINGAN SKIRPSI

Nama Mahasiswa : Rudiansyah
 NIRM : 2020020205
 Dosen Pembimbing I : ~~XXXXXXXXXX~~, S.Kom, M.Kom
 Judul Skripsi : Implementasi Data Mining Dalam Mengestimasi Penjualan Skincare Menggunakan Metode Support Vector Regression

| No | Tanggal Pertemuan | Topik Pembahasan | Keterangan | Paraf Dosen Pembimbing |
|----|-------------------|------------------|------------|---|
| 1. | 06 Juni 2023 | BAB I | Revisi |  |
| 2. | 07 Juni 2023 | BAB I | ACC |  |
| 3. | 12 Juni 2023 | BAB II | Revisi |  |
| 4. | 13 Juni 2023 | BAB II | ACC |  |
| 5. | 16 Juni 2023 | BAB III | Revisi |  |
| 6. | 17 Juni 2023 | BAB III | ACC |  |
| 7. | 21 Juni 2023 | BAB IV | Revisi |  |
| 8. | 22 Juni 2023 | BAB IV | ACC |  |

Medan, Juli 2023
Dosen Pembimbing I

Ketua Program Studi






Purwadi, S.Kom, M.Kom ~~XXXXXXXXXX~~, S.Kom, M.Kom

Gambar 1 Contoh Berita Acara Bimbingan Salah

Contoh yang **BENAR** 

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ach. Bintang Purnama Hammam
NIRM : 2017020238
Judul Skripsi : Jaringan Syaraf Tiruan Menentukan Tingkat Wajah Mengantuk Saat Berkendara Menggunakan Metode Backpropagation
Pembimbing I : Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom

| NO | Tanggal Pertemuan | Topik Pembahasan | Keterangan | Paraf Pembimbing |
|----|-------------------|--|------------|---|
| | 17/3/2020 | Bab 1 - Perbaiki Latar belakang - Perbaiki Rumusan - Tambah Referensi | Revisi |  |
| | 24/3/2020 | Bab 1 | Acc |  |
| | 2/4/2020 | Bab 2. - Cantumkan Referensi Terbaru tentang Backpropagation | Revisi |  |
| | 10/4/2020 | Bab 2 | Acc |  |
| | 3/5/2020 | Bab 3 - Perbaiki Perhitungan. | Revisi |  |

Ketua Program Studi, Medan, 2020
Pembimbing I Pembimbing I

Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom

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 tahapnya 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 KP / 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 dari lembaga/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.*
- 5. Ketentuan PROJECT dengan Bidang Keilmuan**
- a. Aplikasi Berbasis WEB
 - b. Aplikasi Berbasis Mobile

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

| Tanggal | Keterangan |
|-----------------------------|---------------------|
| Agustus 2024 | Sosialisasi PROJECT |
| September s.d November 2024 | Peminatan |
| September 2024 | Pengajuan PROJECT |
| November 2024 | Pelaksanaan Seminar |

B. Jadwal Pelaksanaan Peminatan

Dalam pelaksanaannya, jadwal peminatan direncanakan sebagai berikut :

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Peminatan

| Tanggal | Kegiatan Peminatan |
|------------------------------------|------------------------------|
| 06 September s.d 13 September 2024 | Peminatan Judul (6 Sesi) |
| 20 September s.d 21 September 2024 | Peminatan Penulisan (4 Sesi) |
| 04 Oktober s.d 12 Oktober 2024 | Peminatan APSI (8 Sesi) |
| 25 Oktober s.d 16 November 2024 | 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. Jadwal Rincian Pelaksanaan Seminar dan Sidang

| JADWAL PENDAFTARAN | JADWAL PELAKSANAAN | TAHAPAN – TAHAPAN | | |
|---|-----------------------|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| | | SEMINAR PROPOSAL | SEMINAR HASIL | SIDANG MEJA HIJAU |
| 31 – 05 November 2024 | 09 November 2024 | Seminar Proposal Tahap 1 | | |
| 07– 12 November 2024 | 16 November 2024 | Seminar Proposal Tahap 2 | | |
| 14 – 19 November 2024 | 23 November 2024 | Seminar Proposal Tahap 3 | Seminar Hasil Tahap 1 | |
| 21 – 26 November 2024 | 30 November 2024 | Seminar Proposal Tahap 4 | Seminar Hasil Tahap 2 | |
| 28 November 2024 – 03 Desember 2024 | 07 Desember 2024 | Seminar Proposal Tahap 5 | Seminar Hasil Tahap 3 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 1 |
| 05 – 10 Desember 2024 | 14 Desember 2024 | Seminar Proposal Tahap 6 | Seminar Hasil Tahap 4 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 2 |
| 12 – 17 Desember 2024 | 21 Desember 2024 | Seminar Proposal Tahap 7 | Seminar Hasil Tahap 5 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 3 |
| 09 – 14 Januari 2025 | 18 Januari 2025 | Seminar Proposal Tahap 8 | Seminar Hasil Tahap 6 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 4 |
| 16 – 21 Januari 2025 | 25 Januari 2025 | Seminar Proposal Tahap 9 | Seminar Hasil Tahap 7 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 5 |
| LIBUR NATAL & TAHUN BARU | | | | |
| 23 – 28 Januari 2025 | 01 Februari 2025 | Seminar Proposal Tahap 10 | Seminar Hasil Tahap 8 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 6 |
| 30 Januari 2025 – 04 Februari 2025 | 08 Februari 2025 | Seminar Proposal Tahap 11 | Seminar Hasil Tahap 9 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 7 |
| 06 – 11 Februari 2025 | 15 Februari 2025 | Seminar Proposal Tahap 12 | Seminar Hasil Tahap 10 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 8 |
| 13 – 18 Februari 2025 | 22 Februari 2025 | Seminar Proposal Tahap 13 | Seminar Hasil Tahap 11 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 9 |
| 20 – 25 Februari 2025 | 01 Maret 2025 | Seminar Proposal Tahap 14 | Seminar Hasil Tahap 12 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 10 |
| 27 Februari 2025 – 04 Maret 2024 | 08 Maret 2025 | Seminar Proposal Tahap 15 | Seminar Hasil Tahap 13 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 11 |
| 06 – 11 Maret 2025 | 15 Maret 2025 | Seminar Proposal Tahap 16 | Seminar Hasil Tahap 14 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 12 |
| 13 – 18 Maret 2025 | 22 Maret 2025 | Seminar Proposal Tahap 17 | Seminar Hasil Tahap 15 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 13 |
| 14 – 15 April 2025 | 19 April 2025 | Seminar Proposal Tahap 18 | Seminar Hasil Tahap 16 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 14 |
| 17 – 22 April 2025 | 26 April 2025 | Seminar Proposal Tahap 19 | Seminar Hasil Tahap 17 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 15 |
| LIBUR IDUL FITRI | | | | |

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

| JADWAL PENDAFTARAN | JADWAL PELAKSANAAN | TAHAPAN – TAHAPAN | | |
|--------------------------------|-----------------------|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| | | SEMINAR PROPOSAL | SEMINAR HASIL | SIDANG MEJA HIJAU |
| 24 – 29 April 2025 | 03 Mei 2025 | Seminar Proposal Tahap 22 | Seminar Hasil Tahap 20 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 18 |
| 02 – 06 Mei 2025 | 10 Mei 2025 | Seminar Proposal Tahap 23 | Seminar Hasil Tahap 21 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 19 |
| 08 – 13 Mei 2025 | 24 Mei 2025 | Seminar Proposal Tahap 24 | Seminar Hasil Tahap 22 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 20 |
| 15 – 20 Mei 2025 | 24 Mei 2025 | Seminar Proposal Tahap 25 | Seminar Hasil Tahap 23 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 21 |
| 22 – 27 Mei 2025 | 31 Mei 2025 | Seminar Proposal Tahap 26 | Seminar Hasil Tahap 24 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 22 |
| 30 Mei 2025 – 03 Juni 2025 | 06 Juni 2025 | Seminar Proposal Tahap 27 | Seminar Hasil Tahap 25 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 23 |
| 05 – 10 Juni 2025 | 14 Juni 2025 | Seminar Proposal Tahap 28 | Seminar Hasil Tahap 26 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 24 |
| 12 – 17 Juni 2025 | 21 Juni 2025 | Seminar Proposal Tahap 29 | Seminar Hasil Tahap 27 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 25 |
| 19 – 24 Juni 2025 | 28 Juni 2025 | Seminar Proposal Tahap 30 | Seminar Hasil Tahap 28 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 26 |
| 26 Juni 2025 – 01 Juli 2025 | 05 Juli 2025 | | Seminar Hasil Tahap 29 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 27 |
| 03 – 08 Juli 2025 | 12 Juli 2025 | | Seminar Hasil Tahap 30 | Sidang Skripsi/Ta Tahap 28 |
| 10 – 15 Juli 2025 | 19 Juli 2025 | | | Sidang Skripsi/Ta Tahap 29 |
| 17 – 22 Juli 2022 | 26 Juli 2025 | | | Sidang Skripsi/Ta Tahap 30 |

NB: Jika ada perubahan penjadwalan, maka akan diumumkan oleh bagian Akademik melalui Halaman Website : www.trigunadharma.ac.id

D. Syarat Project Sistem Informasi

1. Telah memiliki proposal penawaran aplikasi yang akan dibangun.
2. Project dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok (Maksimal 3 orang perkelompok dengan pembahasan yang berbeda) Contoh:
 - UI/UX
 - Frontend
 - Backend
3. Memiliki kontrak perjanjian project dengan perusahaan yang dituju. Adapun syarat minimum nilai kontrak sebesar Rp. 3.000.000.
4. Aplikasi telah digunakan oleh perusahaan sebelum pelaksanaan sidang (Ujian Komprehensif)
5. Adapun status project yang dapat didaftarkan yaitu:
 - Project baru
 - Project sedang berjalan
 - Project sudah selesai dikerjakan maksimal 1 tahun terakhir.
6. 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

Pengajuan judul dilakukan secara online melalui laman <https://mahasiswa.trigunadharma.ac.id/>

Berikut merupakan ketentuan pengajuan nama *Project* :

1. Telah menyelesaikan dan lulus untuk seluruh mata kuliah minimal 6semester.
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 I*)
2. Proposal Penawaran Aplikasi (*Sesuai Contoh*)
3. Bukti Pembayaran Kelas Peminatan
4. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
5. Bukti Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Berjalan

6. Validasi SKPI Sementara

***Judul yang diterima dan ditolak akan diumumkan melalui website :
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 7.
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
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)
6. Daftar Nilai Sementara (Validasi Biro Pengolahan Nilai)
7. Validasi SKPI Sementara
8. Fotocopy Kontrak Perjanjian Project Dengan Perusahaan (*Lampiran 14*)

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.trigunadharna.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. Surat Bebas Pustaka (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.trigunadharna.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, Laporan 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*).
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 Laporan 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 I dan Pembimbing II berupa file draft PROJECT dan

program.

2. Untuk Perpustakaan berupa draft PROJECT, program, scan lembar pengesahan lembar persetujuan, 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

| KOMPONEN SKPI | SYARAT |
|--|--------------------------|
| Prestasi dan Penghargaan | Optional |
| Kompetensi Keahlian | Syarat Seminar Proposal |
| Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan | 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 :

| Komponen SKPI | Ketentuan Kegiatan |
|--------------------------|--|
| Prestasi dan Penghargaan | <ol style="list-style-type: none">1. Prestasi akademik dan non akademik2. Dokumen prestasi menampilkan keterangan juara, piala atau medali yang diterima3. Level terendah yang diterima adalah wilayah kota/kabupaten.4. Penghargaan sebagai pembicara, tentor/instruktur atau kegiatan-kegiatan kelembagaan atau seminar dan sejenisnya minimum pada tingkat kabupaten/kota5. Kepanitiaan dalam acara kelembagaan atau nasional |
| Kompetensi Keahlian | <ol style="list-style-type: none">1. Sertifikat Bahasa (diakui skala Nasional) seperti TOEFL, IELTS, TOEIC, dan lain sebagainya.2. Sertifikat Komputer (kompetensi, keahlian, completion, atau achievement)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. |

Tabel Lanjutan.

| | |
|--|--|
| Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Karya Ilmiah | <ol style="list-style-type: none"> 1. Publikasi Karya Ilmiah seperti : Jurnal Nasional, Hak Kekayaan Intelektual, Teknologi Tepat Guna dan Buku 2. Jurnal dari PROJECT anda juga termasuk dalam publikasi Karya ilmiah 2. Kegiatan riset dan pengabdian masyarakat dengan berkolaborasi dengan dosen. |
| Kerja Praktik/ Magang/ Program Kreativitas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Kerja Praktik /Magang 2. Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa |
| Kegiatan Kemahasiswaan | Kegiatan seminar nasional atau pelatihan (sebagai peserta/panitia) minimal 2 kegiatan |

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/VII/2020. Tanggal SK Penugasan : 02-07-2020

Kegiatan Kemahasiswaan

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

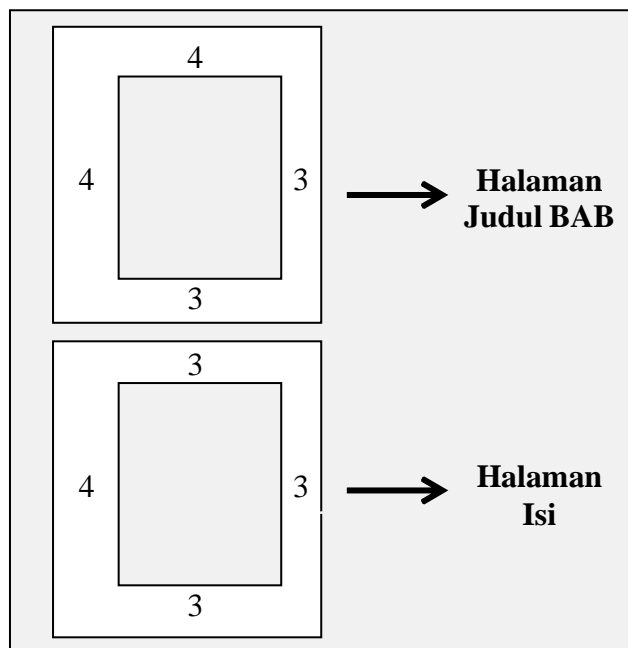
Berikut ini merupakan contoh SKPI Sementara yang dapat dicetak setelah divalidasi oleh Waka IIIBidang Kemahasiswaan. Proses tunggu validasi paling lama 1 hari.

BAGIAN II TEKNIK PENULISAN

A. Pengaturan Kertas

Berikut ketentuan pengaturan kertas dalam penyusunan PROJECT :

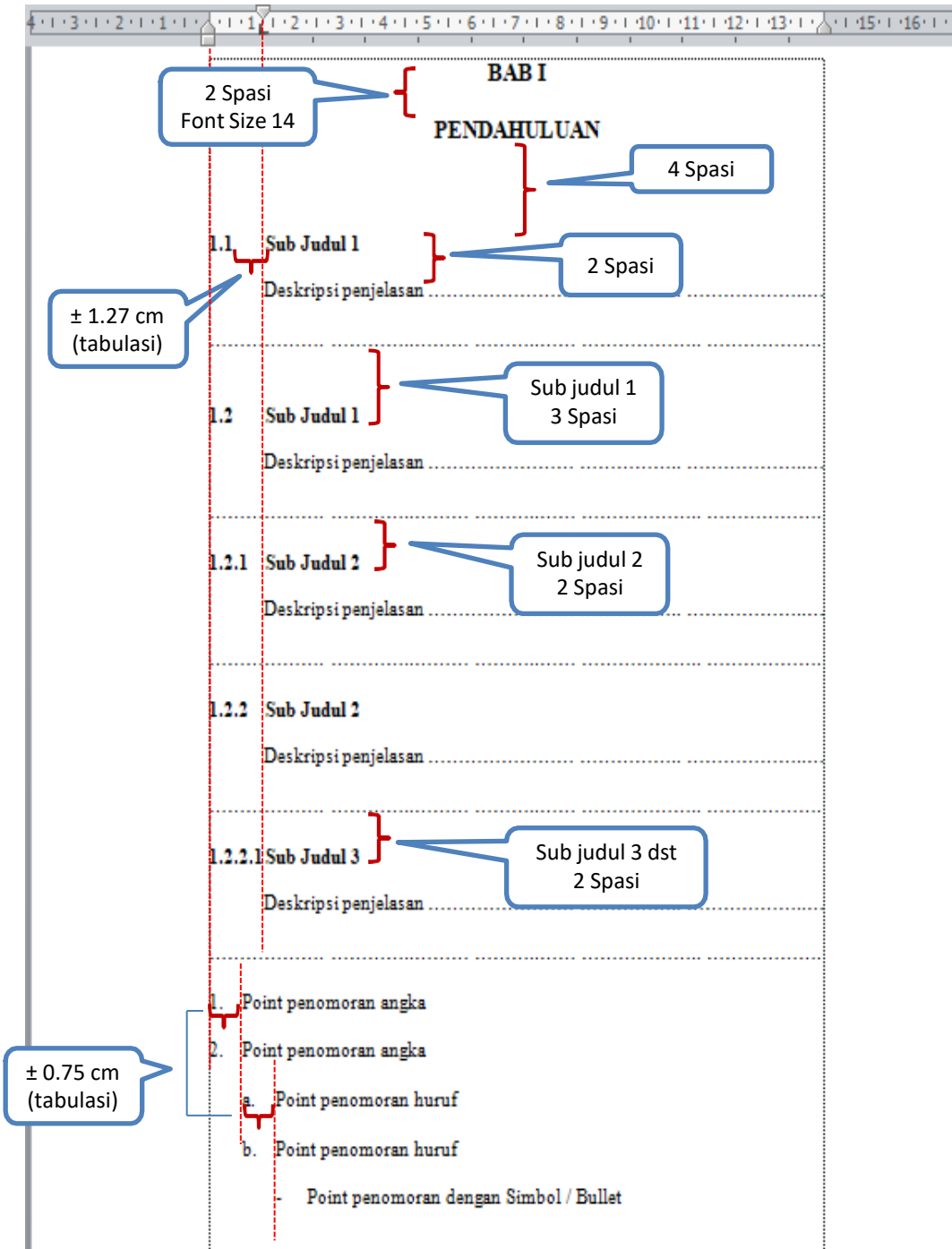
1. Ukuran Kertas : A4 / 70 gram
2. Margin :
 - a. Judul Bab :
 - Batas Atas (*Top*) : 4 cm
 - Batas Kiri (*Left*) : 4 cm
 - Batas Kanan (*Right*) : 3 cm
 - Batas Bawah (*Bottom*) : 3 cm
 - b. Bukan Judul Bab :
 - Batas Atas (*Top*) : 3 cm
 - Batas Kiri (*Left*) : 4 cm
 - Batas Kanan (*Right*) : 3 cm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



Gambar 1. Pengaturan Margin Halaman

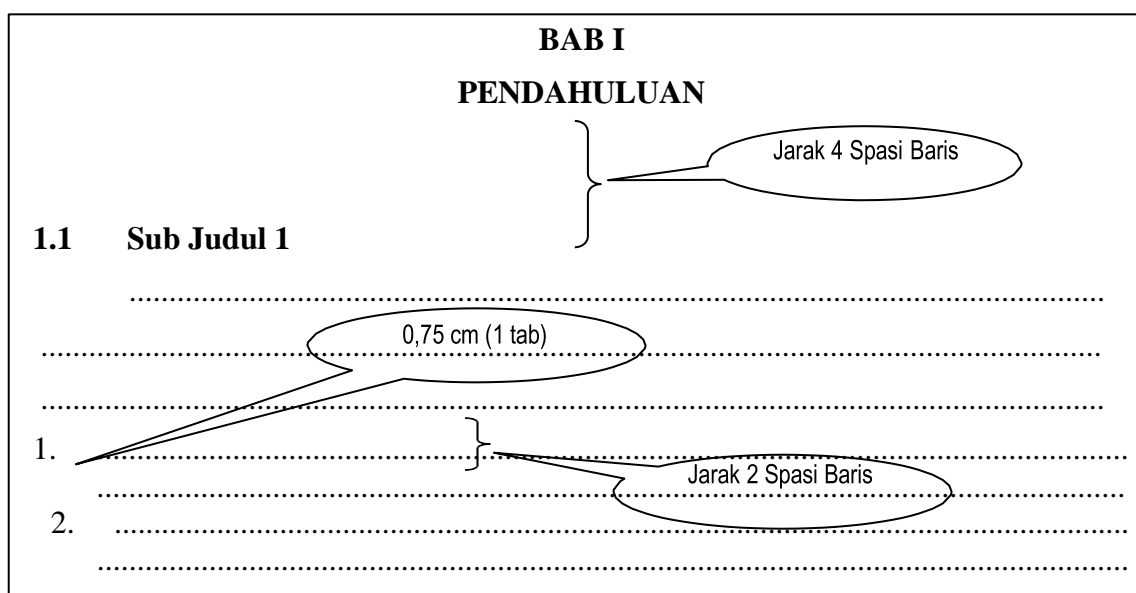
3. Untuk kalimat awal pada setiap paragraf baru di tab 1,25 cm dari tepi kiri.
4. Setiap bab dibatasi dengan kertas pembatas bab berwarna merah.

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 IV : 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 :

Berikut ini merupakan tabel nilai kepastian keparakan [2] :

Tabel 2.3 Nilai Kepastian

| Uncertain Term | CF |
|---|-------------|
| Definitely not (Tidak pasti) | -1.0 |
| Almost certainly not (Hampir pasti tidak) | -0.8 |
| Probably not (Kemungkinan besar tidak) | -0.6 |
| Maybe not (Mungkin tidak) | -0.4 |
| Unknown (Tidak tahu) | -0.2 to 0.2 |
| Maybe (Mungkin) | 0.4 |
| Probably (Kemungkinan besar) | 0.6 |
| Almost certainly (Hampir pasti) | 0.8 |
| Definitely (Pasti) | 1.0 |

Kepala Tabel
Harus bercetak
Tebal (Bold)

3. Jika tabel berasal dari hasil wawancara atau observasi, maka nama sumber tetap diletakkan pada paragraf sebelum tabel.

Contoh :

Berdasarkan hasil wawancara dengan dr. Azril Abqary tentang penyakit

defisiensi imun maka dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3.1 Data Kepakaran

| No | Daftar Gejala | Data Penyakit Defisiensi Imun | | |
|----|----------------|--|-------------------------------------|---------------------------------------|
| | | <i>Transient Hypogammaglobulinaemia of Infancy</i> | <i>X-Linked Agammaglobulinaemia</i> | <i>Hyper- IgM Antibodi Deficiency</i> |
| 1 | Asma | 0,4 | 0,6 | |
| 2 | Eksim | 0,2 | | 0,4 |
| 3 | Alergi Makanan | | 0,2 | |
| 4 | Diare Kronis | 0,6 | | 0,2 |

4. 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 :*

| No | Daftar Gejala | Data Penyakit Defisiensi Imun | | |
|----|----------------|--|-------------------------------------|---------------------------------------|
| | | <i>Transient Hypogammaglobulinaemia of Infancy</i> | <i>X-Linked Agammaglobulinaemia</i> | <i>Hyper- IgM Antibodi Deficiency</i> |
| 1 | Asma | 0,4 | 0,6 | |
| 2 | Eksim | 0,2 | | 0,4 |
| 3 | Alergi Makanan | | 0,2 | |
| 4 | Diare Kronis | 0,6 | | 0,2 |

Tabel Lanjutan

| No | Daftar Gejala | Data Penyakit Defisiensi Imun | | |
|----|----------------|--|-------------------------------------|---------------------------------------|
| | | <i>Transient Hypogammaglobulinaemia of Infancy</i> | <i>X-Linked Agammaglobulinaemia</i> | <i>Hyper- IgM Antibodi Deficiency</i> |
| 1 | Asma | 0,4 | 0,6 | |
| 2 | Eksim | 0,2 | | 0,4 |
| 3 | Alergi Makanan | | 0,2 | |
| 4 | Diare Kronis | 0,6 | | 0,2 |

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.

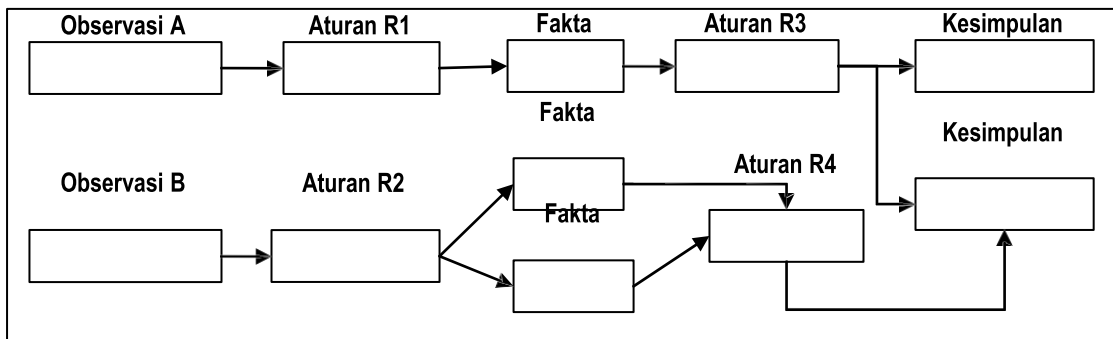
Contoh : Gambar 2.3 Proses Forward Chaining

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

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

Contoh :

Berikut ini merupakan gambar proses Forward Chaining [4] :



Gambar 2.3 Proses Forward Chaining

3. Jika gambar berasal dari hasil wawancara atau observasi, maka nama sumber tetap diletakkan pada paragraf sebelum gambar.

Contoh :

Berikut merupakan hasil sampel foto scan kepala yang diperoleh dari dr. Alike Syahagna, Sp.N, yang nantinya digunakan untuk pengujian dari metode Perceptron :



Gambar 3.1 CT Scan Cedera Kepala

H. Penjilidan

Berikut ketentuan penjilidan dalam penyusunan PROJECT :

1. Warna kulit laporan PROJECT : Merah Maroon
2. Jilid Perfect Binding
3. Tinta emas timbul untuk sampul, lembar persetujuan dan lembar pengesahan.
4. Lembar kosong berwarna Merah 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 Merah 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

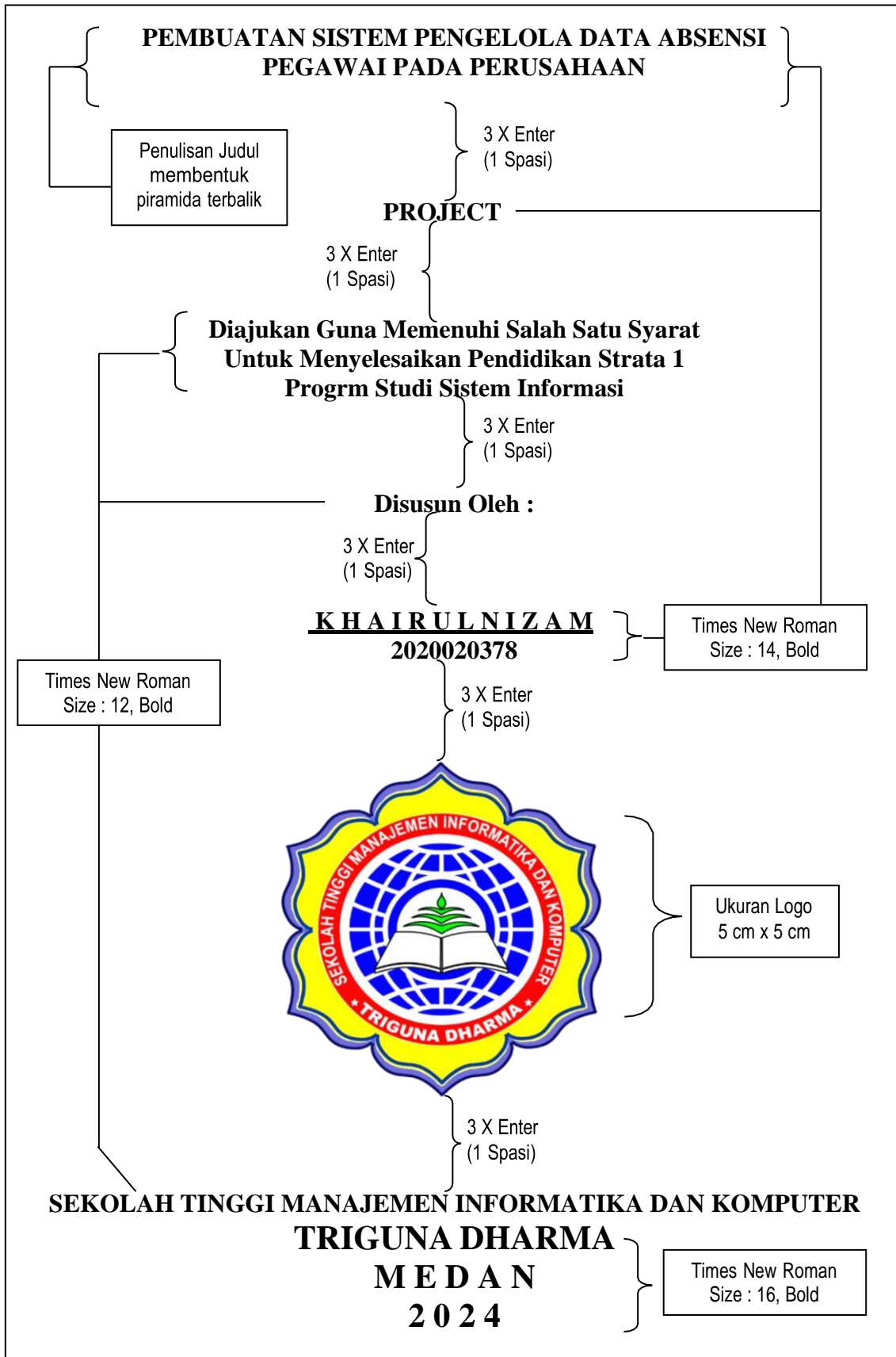
3. Bagian Akhir, terdiri dari :

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

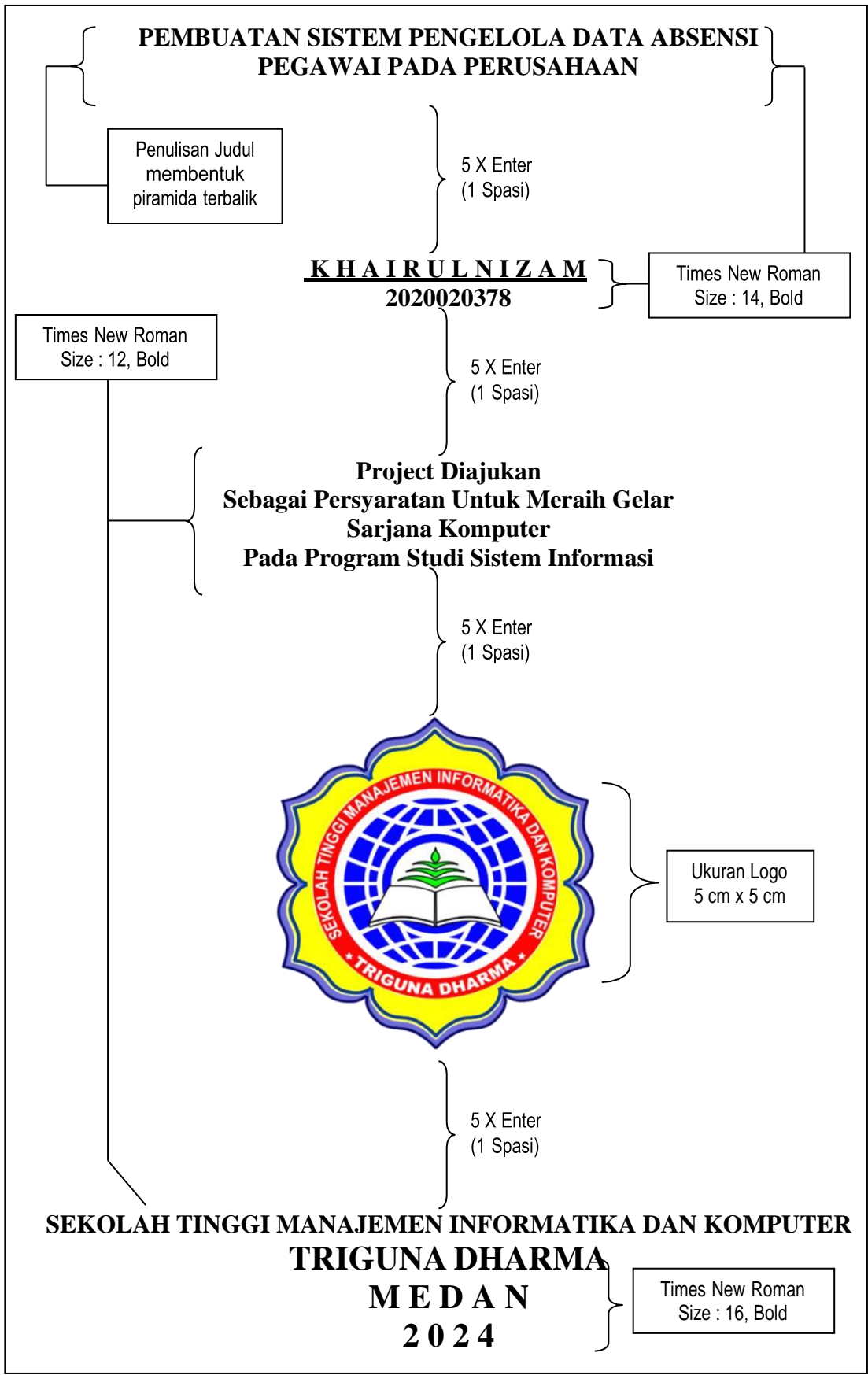
B. Penjelasan Isi PROJECT

Berikut merupakan penjelasan dari Isi PROJECT :

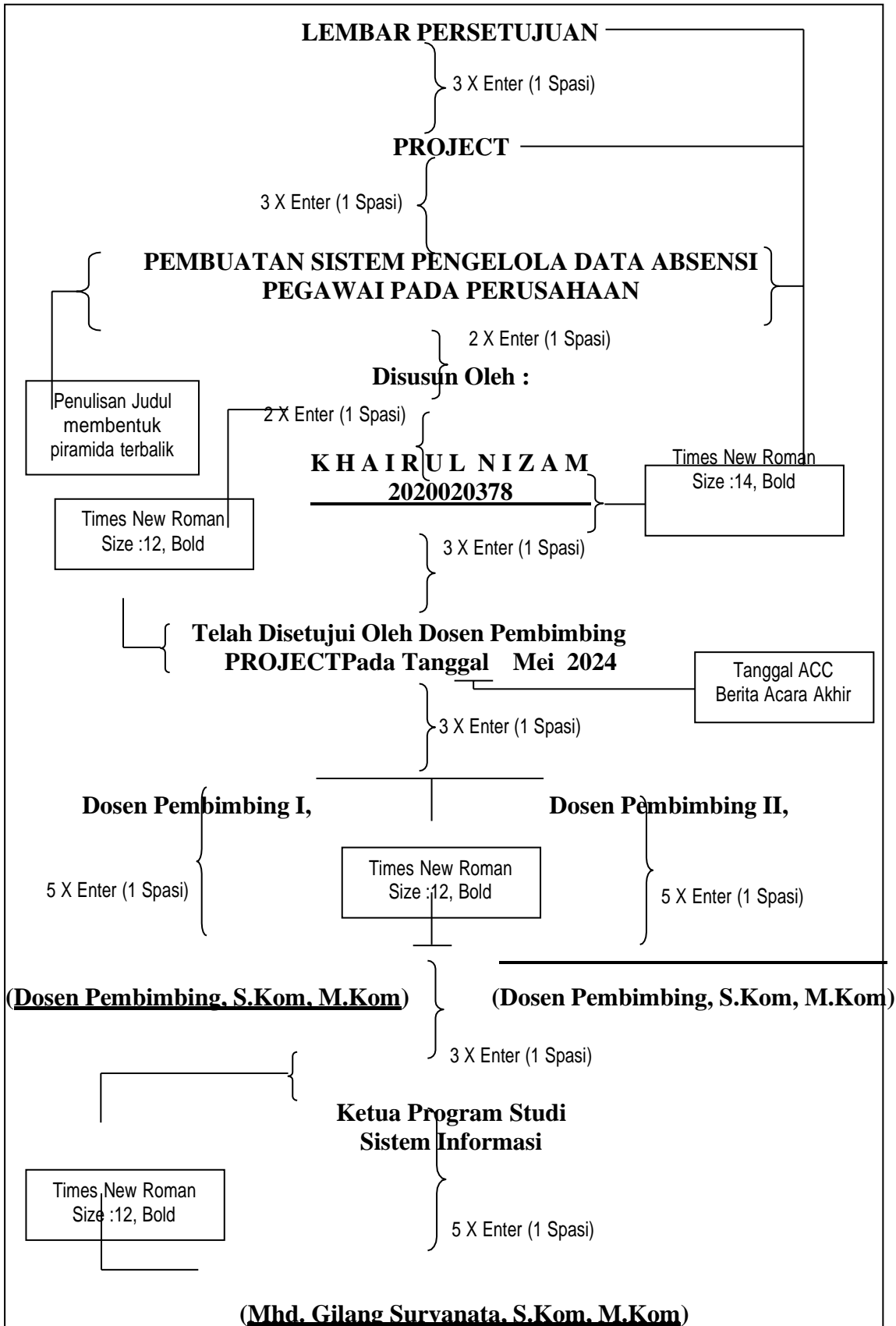
Contoh Cover Depan



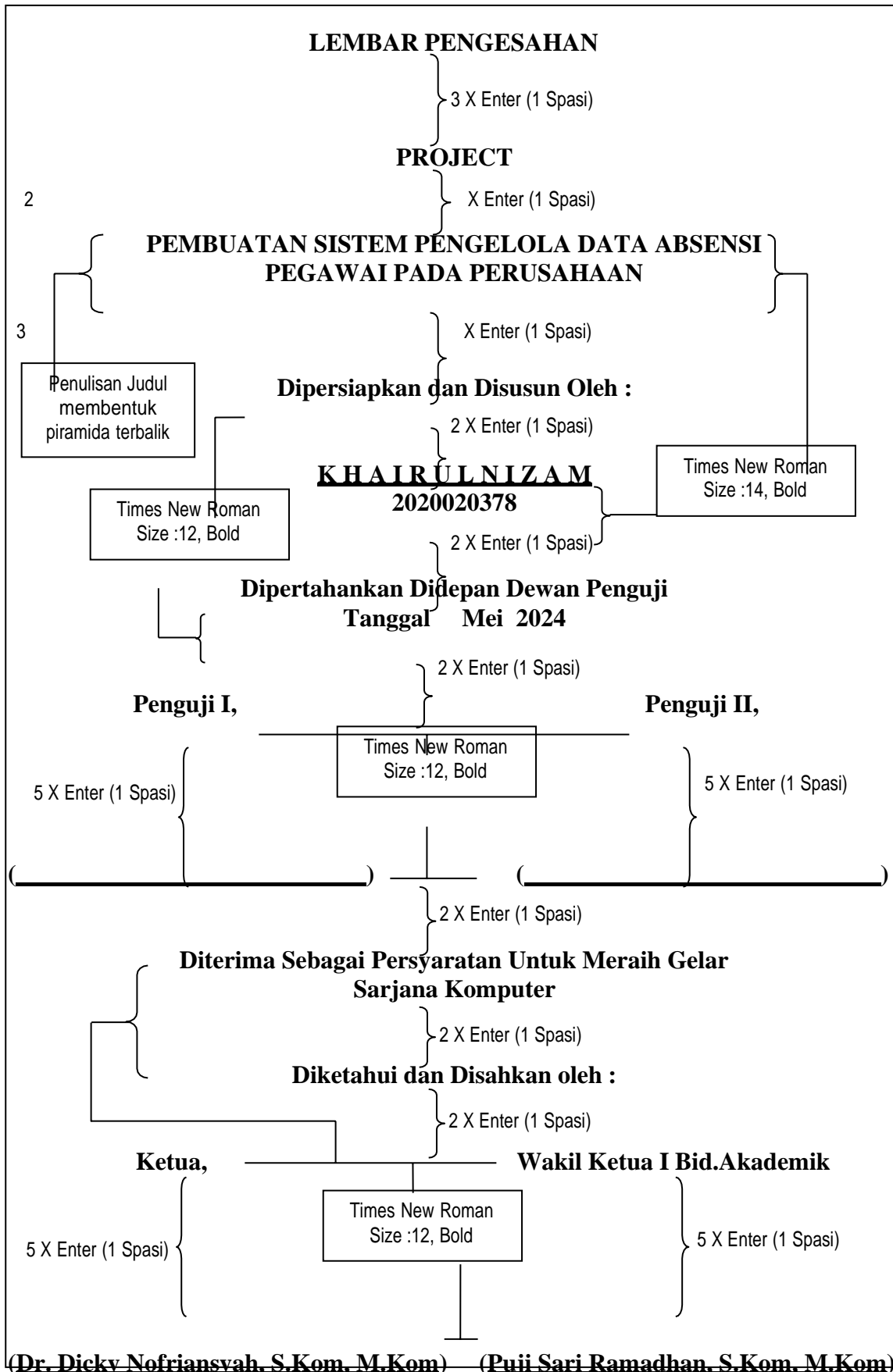
Contoh Halaman Judul



Contoh Halaman Persetujuan



Contoh Halaman Pengesahan



~~(Dr. Dicky Nofriansyah, S.Kom, M.Kom) (Puji Sari Ramadhan, S.Kom, M.Kom)~~

Contoh Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Saya, **Khairul Nizam** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini:

1. Tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 skripsi ini adalah plagiat ataupun karya 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 keadaansadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, Mei 2024
Saya yang membuat pernyataan,

Materai
KHAIROL NIZAM
NIRM. 2020020378

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 PROJECT dengan mengambil judul “_____”.

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

1. Bapak Dr. Dicky Nofriansyah, S.Kom, M.Kom selaku Ketua STMIK Triguna Dharma.
2. Bapak Puji Sari Ramadhan, S.Kom, M.Kom selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik STMIK Triguna Dharma.
3. Bapak Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak _____ selaku Dosen Pembimbing I
5. Ibu _____ selaku Dosen Pembimbing II
6. *(Lanjutkan jika ada lainnya)* _____.

(Kalimat Penutup) _____
_____. Semoga penulisan PROJECT ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan mempergunakannya.

Medan, _____ Mei 2024
Penulis,

KHAIRUL NIZAM
NIRM. 2020020378

Contoh Daftar Isi

| DAFTAR ISI | |
|---|-----------|
| Kata Pengantar..... | i |
| Abstrak | ii |
| Daftar Isi | iii |
| Daftar Gambar | v |
| Daftar Tabel..... | vi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Tujuan | 4 |
| 1.4 Manfaat | 5 |
| BAB II PEMODELAN DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 7 |
| 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 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | 20 |
| 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 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN..... | 28 |
| 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

| | |
|---|--|
| DAFTAR GAMBAR | |
| } 4 Spasi | |
| Gambar 2.1 | Arsitektur Sistem Pakar45 |
| Gambar 2.2 | Kerangka Metode Certainty Factor46 |
| } Spasi 2 | |
| Gambar 4.1 | Tampilan Menu Login60 |
| <i>(Sesuaikan dengan daftar gambar pada Skripsi Anda)</i> | |

Contoh Daftar Tabel

| | |
|--|------------------------------|
| DAFTAR TABEL | |
| } 4 Spasi | |
| Tabel 3.1 | Data Kepakaran 34 |
| Tabel 3.4 | Tabel Data Gejala..... 38 |
| } Spasi 2 | |
| Tabel 3.5 | Tabel Data Penyakit 40 |
| <i>(Sesuaikan dengan daftar tabel pada Skripsi Anda)</i> | |

BAB II



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

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

| Admin | Sistem |
|-------------------------------------|--|
| 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

| Admin | Sistem |
|--|-----------------------------------|
| 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

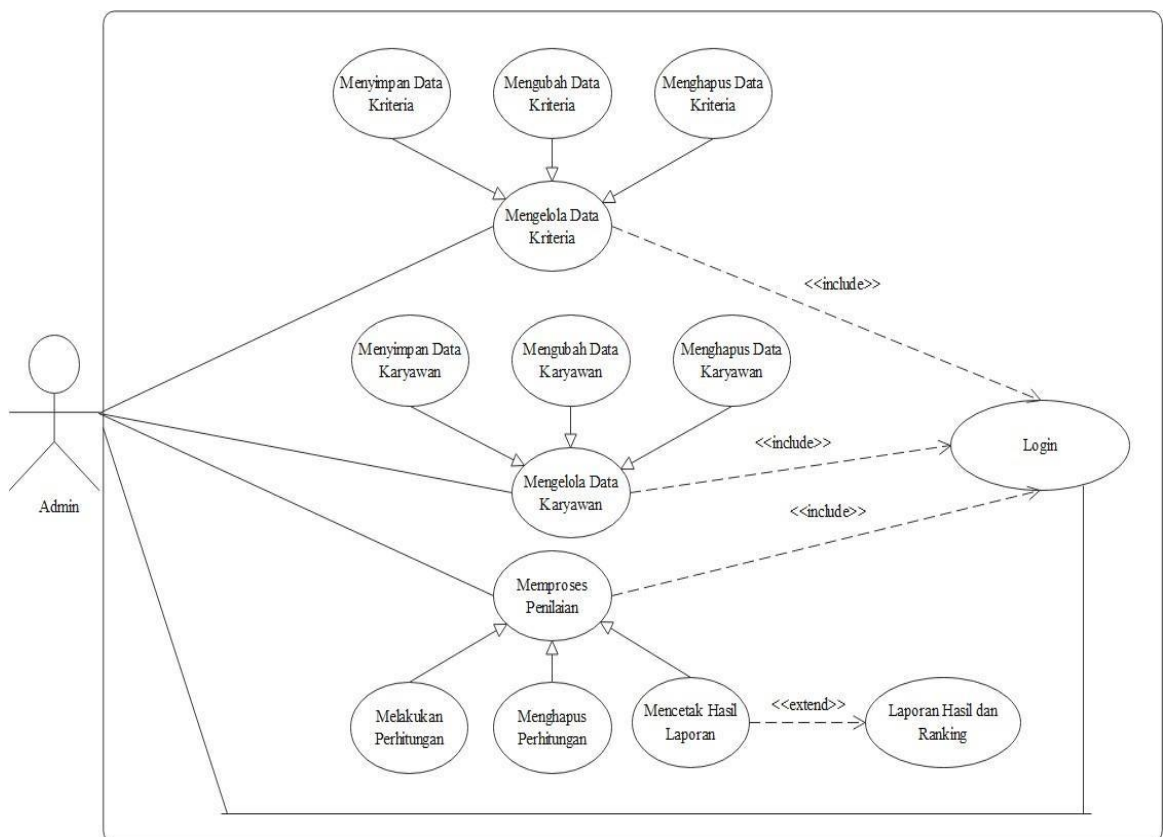
| Admin | Sistem |
|---|---|
| | 1. Menampilkan form data kriteria |
| 2. Melakukan penginputan data pada field yang telah disediakan (kode kriteria, nama kriteria, bobot) dan mengklik tombol simpan | |
| | 3. Memproses penyimpanan data yang telah dimasukkan |

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* :



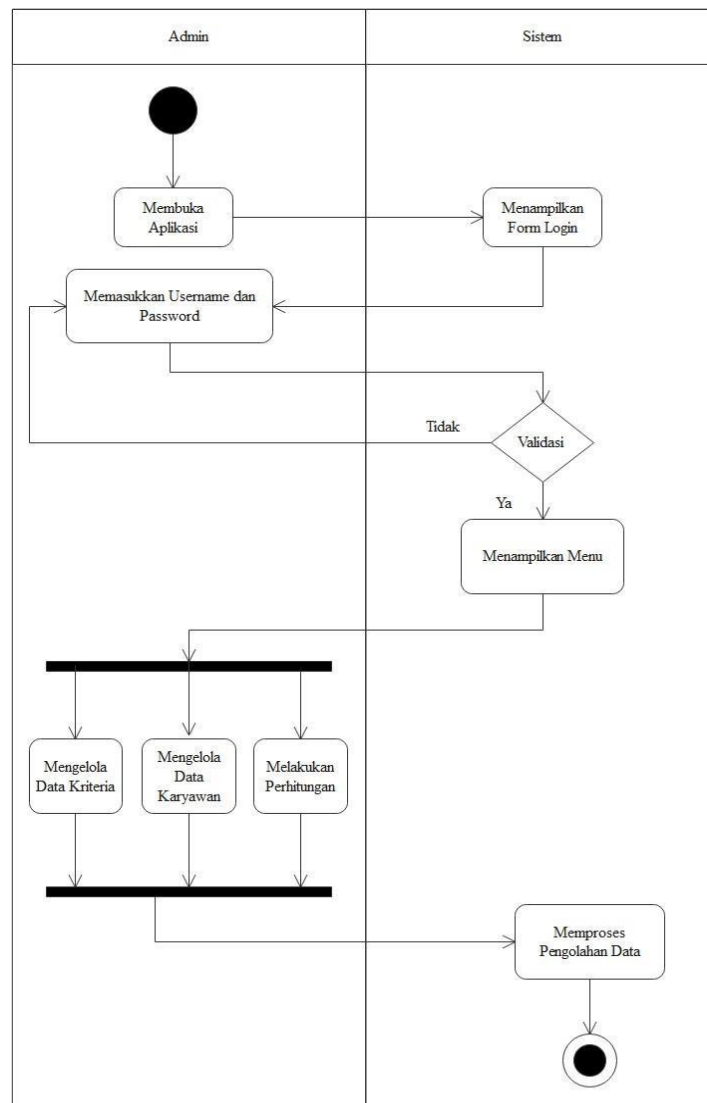
Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Penentuan Karyawan Terbaik

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* :



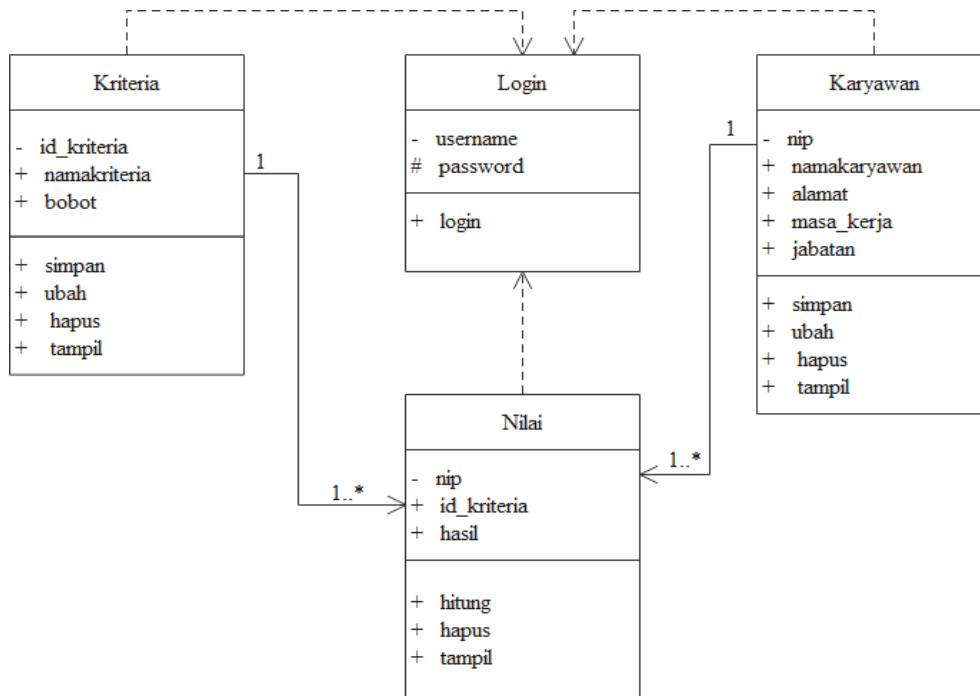
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Penentuan Karyawan Terbaik

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 |

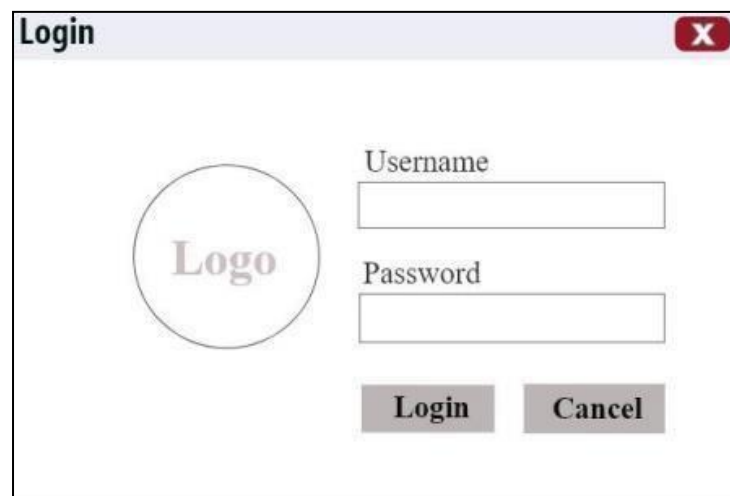
Lanjutkan sesuai dengan Perancangan Tabel yang Anda Buat

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

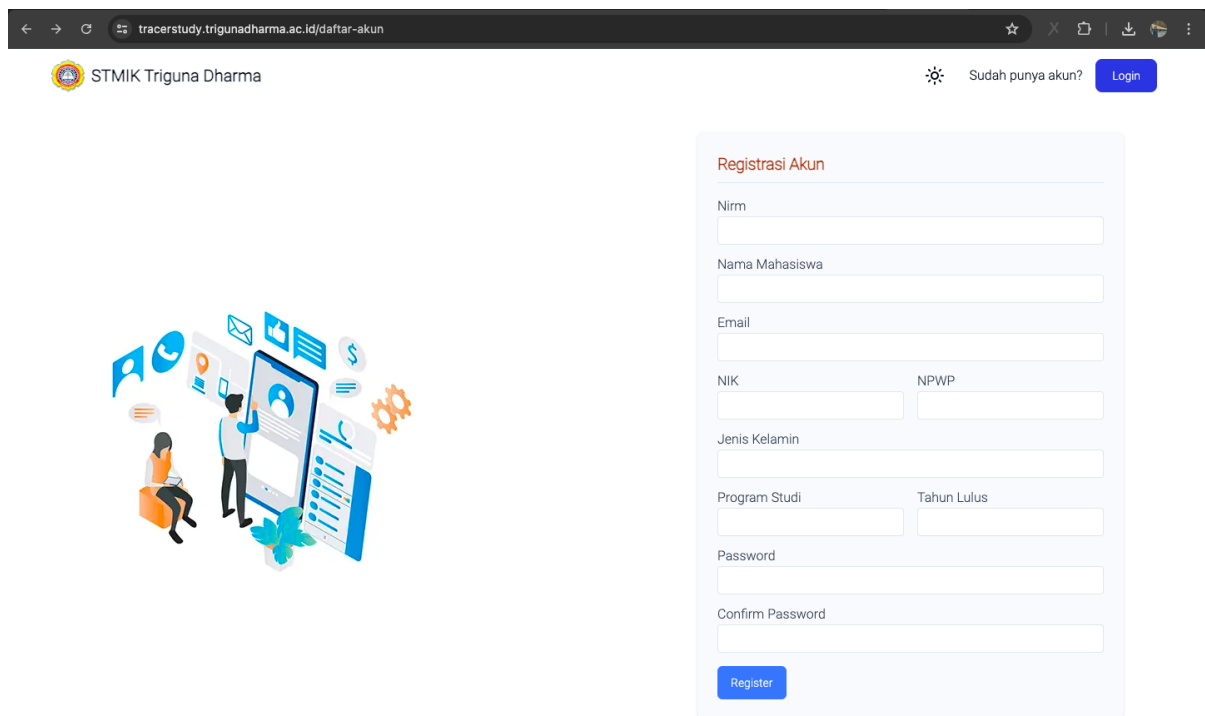
- Pastikan perangkat komputer/Smartphone terhubung dengan jaringan internet
- Silahkan buka aplikasi browser (Google Chrome, Ms. Edge, Safari, Mozilla atau peramban lainnya)
- Silahkan masukkan alamat berikut
<https://tracerstudy.trigunadharma.ac.id/>

3.5.2 Beranda Tracer Study

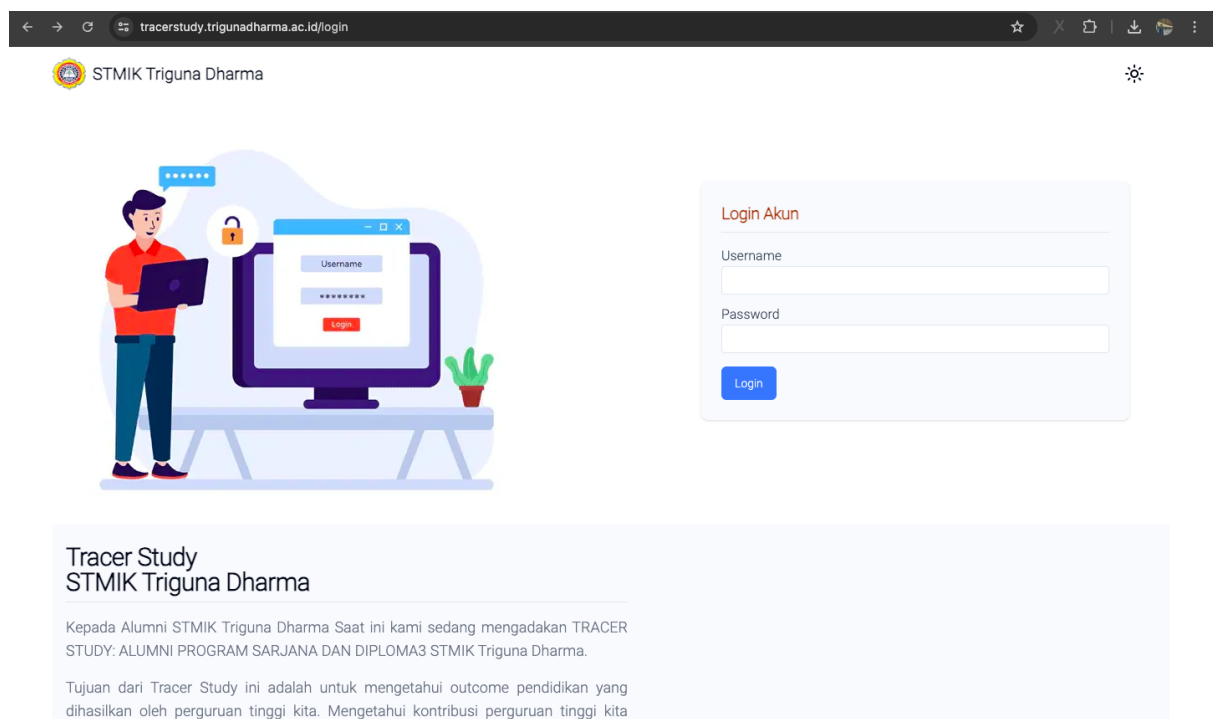
Berikut adalah tampilan dari beranda Tracer Study STMIK Triguna Dharma. Terdapat dapat menu login dan register pada bagian ini.



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



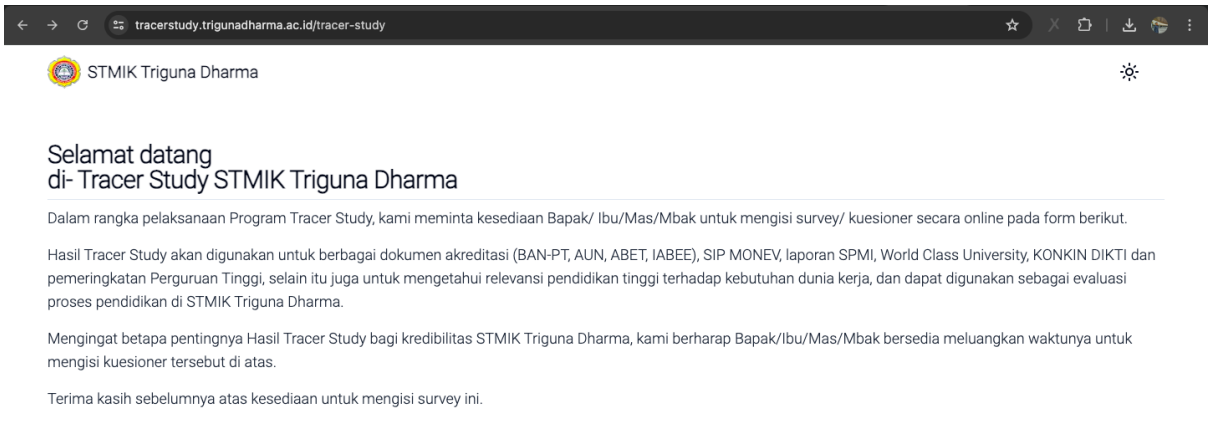
Gambar 2. Halaman Register Akun Tracer Study STMIK Triguna Dharma



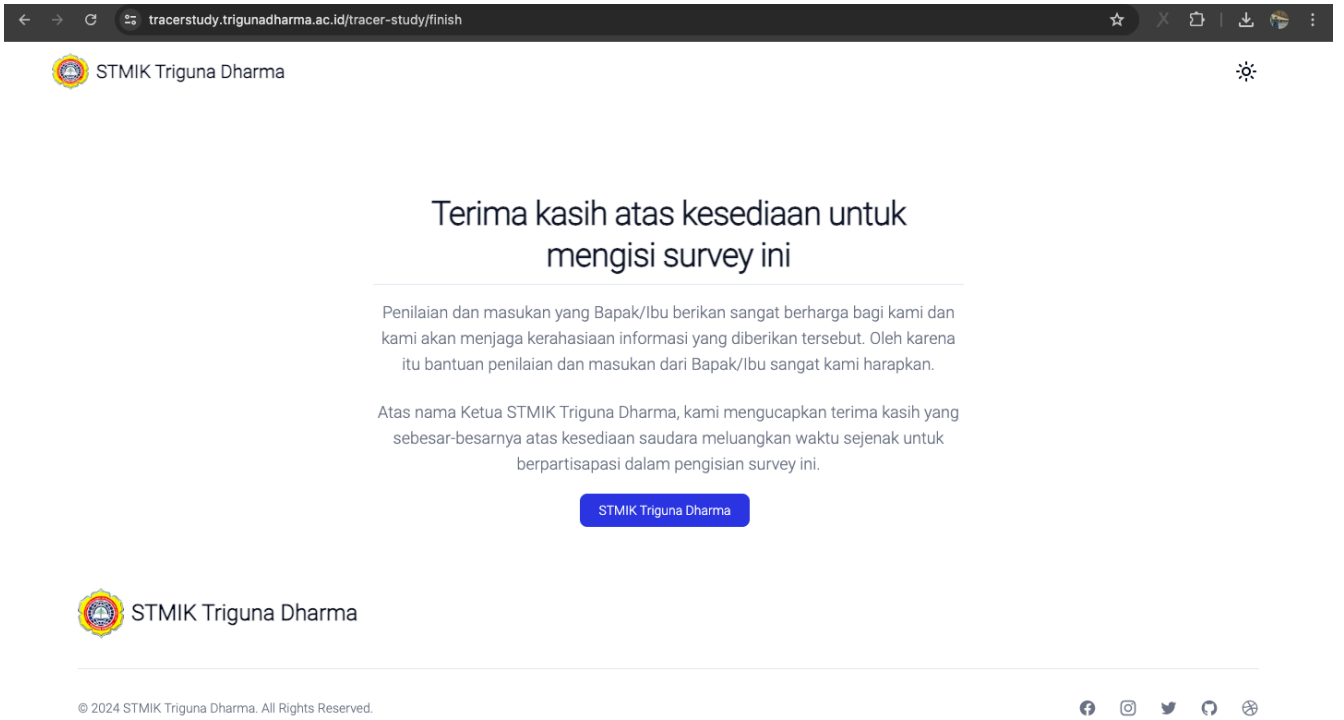
Gambar 3. Halaman Login Tracer Study STMIK Triguna Dharma

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



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 Sub
End Class
```

Lanjutkan sesuai dengan Listing pada program PROJECT Anda

LAMPIRAN PANDUAN PROJECT



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

Lampiran 1
Surat Permohonan Skripsi

SURAT PERMOHONAN *PROJECT* AKHIR

Kepada Yth. :
Bapak Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
STMIK Triguna Dharma
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIRM :

No. Telp/HP :

Mengajukan permohonan *Project* Akhir kepada Bapak , 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,----- 2024
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. AH. Nasution No. 73 Medan - Sumatera Utara. Telp. (061) 8224051
Website : www.trigunadharna.ac.id E-mail :
info@trigunadharna.ac.id

SURAT KEPUTUSAN

WAKIL KETUA I BIDANG AKADEMIK STMIK TRIGUNA DHARMA

No : 1.5.016/STMIK-TGD/WK-I/SI/ PDPD/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

Dito

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

Lampiran 4
Lampiran SK Dosen Pembimbing

LAMPIRAN KEPUTUSAN WAKIL KETUA I BIDANG AKADEMIK

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

TANGGAL : _____2024

PRODI : SISTEM INFORMASI (S-1)

| 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*

Lampiran 5
Berita Acara Bimbingan

BERITA ACARA BIMBINGAN SKIRPSI

Nama Mahasiswa : _____
NIRM : _____
Dosen Pembimbing I/II : _____
Judul Skripsi : _____

| No | Tanggal Pertemuan | Topik Pembahasan | Keterangan | Paraf Dosen Pembimbing |
|----|-------------------|------------------|------------|------------------------|
| | | | | |

Ketua Program Studi

Medan, _____ 2024
Dosen Pembimbing I/II

Mhd. Gilang Suryanata, 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 Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
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 Bapak dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2024
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 Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
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 Bapak dapat menyetujuinya dan atas perhatian serta persetujuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Medan,----- 2024
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 Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom.,
M.Kom. Ketua Program Studi Sistem
Informasi
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, Laporan PROJECT dan Program)
8. Aplikasi Sudah Terdaftar Pada Domain Perusahaan

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

Medan,----- 2024
Hormat saya,

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

Lampiran 10
Surat Permohonan Perubahan Pembimbing

SURAT PERMOHONAN
PERUBAHAN DOSEN PEMBIMBING

Kepada Yth. :
Bapak Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom., M.Kom.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
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 :

| Nama Dosen Pembimbing | Alasan Pergantian |
|---|--|
| (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 Sistem Informasi

(Mhd. Gilang Suryanata, 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 seminkan.
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, 2024
Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Mhd. Gilang Suryanata,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

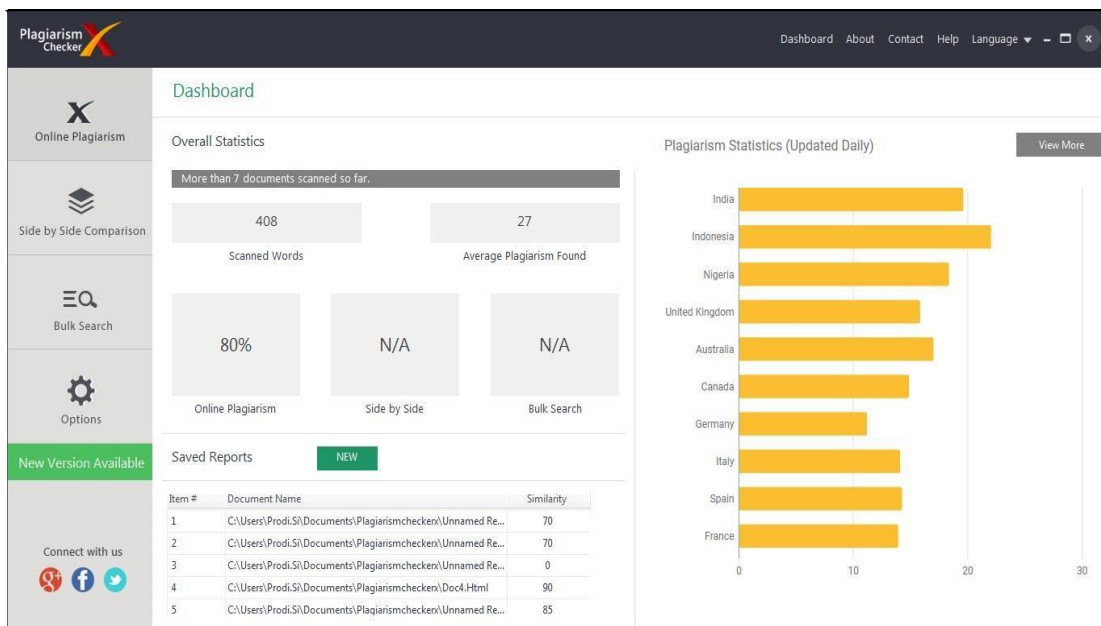
TATA KELOLA DOKUMEN



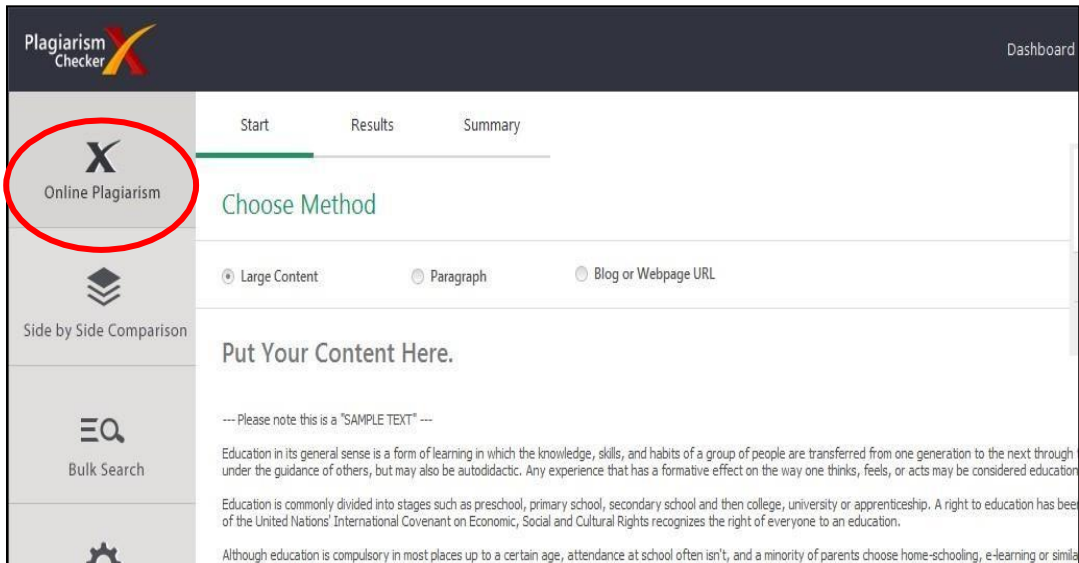
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
TRIGUNA DHARMA
M E D A N
2 0 2 4**

PENGUNAAN *PLAGIARIZM CHECKER* DALAM PENGECEKAN PLAGIASI PROJECT

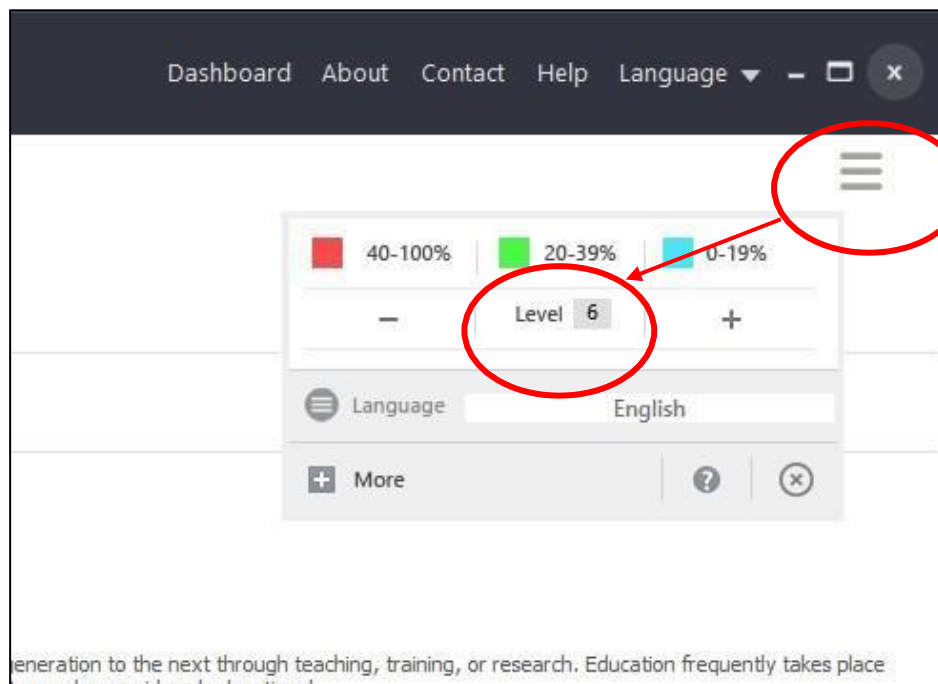
1. Mahasiswa wajib mencetak hasil plagiasi PROJECT menggunakan aplikasi **Plagiarism Checker X** untuk pendaftaran Seminar Hasil dengan persentase **Plagiat PROJECT (All Bab) $\leq 40\%$** , disarankan agar pengecekan plagiasi/similarity dilakukan setiap BAB pada saat proses bimbingan.
(institusi menyediakan 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



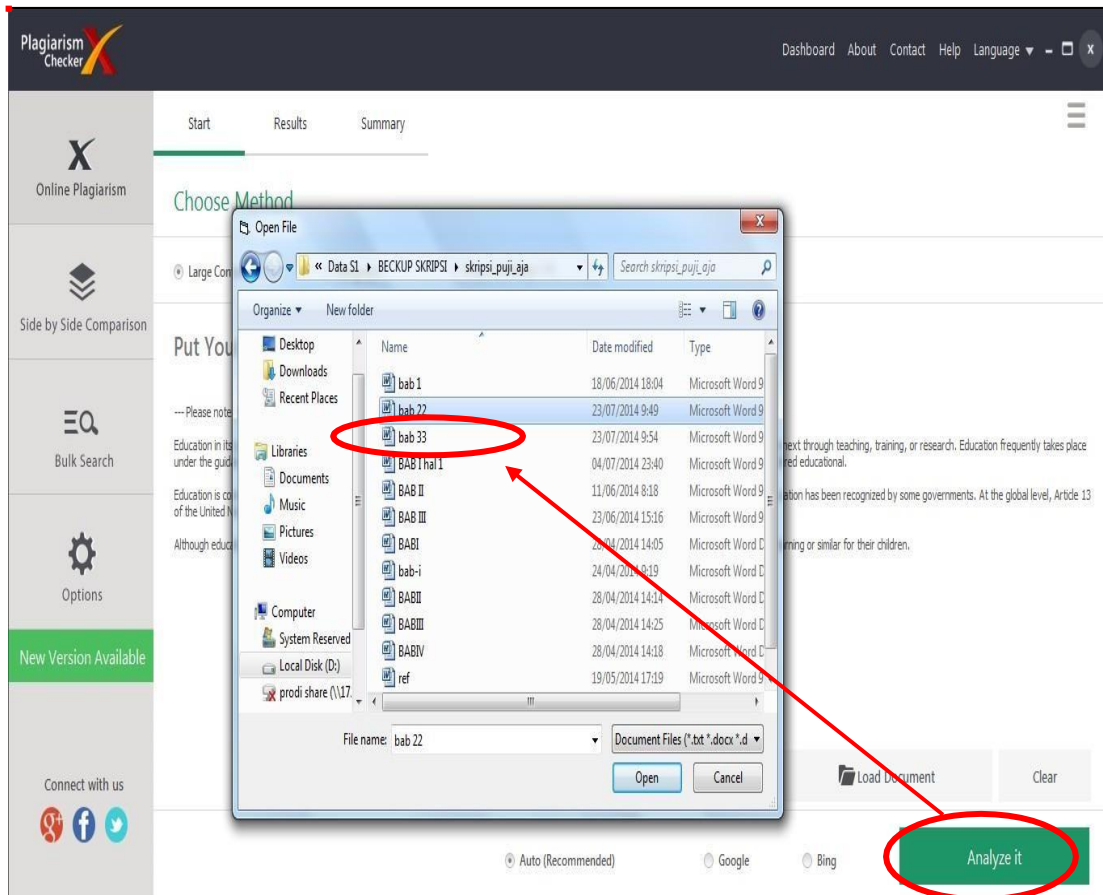
b. Pilih dan klik menu Online Plagiarism



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. | https://www.kajianpustaka.com/2019/03/kec... | 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 ... | https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file... | 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 | http://repository.uinsu.ac.id/8610/1/Modul%... | 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 ... | https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file... | 83 |
| 12 | mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian. Misalnya sistem komputer yang terdiri dari perangkat ke... | http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2... | 61 |
| 13 | Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem ters... | http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2... | 100 |
| 14 | Sistem dapat dikelompokkan menjadi dua pendekatan; kelompok pertama akan lebih menekankan sistem itu sebagai prosedur yaitu ... | https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/file... | 100 |
| 15 | dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan... | http://43217110346.blog.mercubuana.ac.id/2... | 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

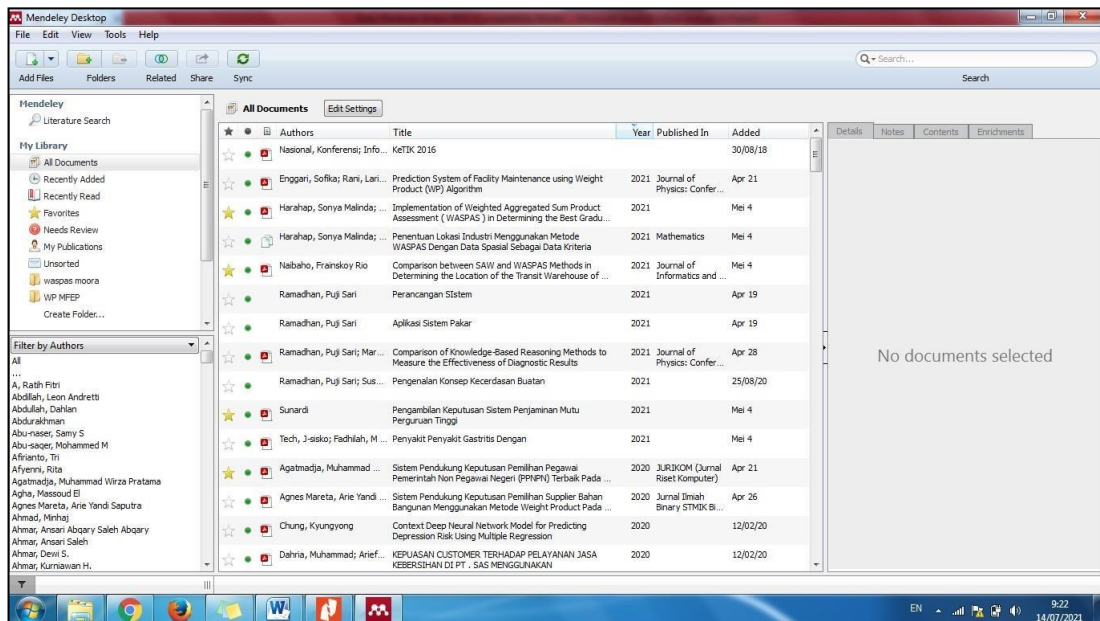
- 13% <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/>
- 1% <https://lindadewidamayanti.wordpress.com>
- 2% <http://repository.uinsu.ac.id/8610/1/Mod>
- 1% <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index>
- 1% <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/re>
- 1% <https://saripediatiin.org/index.php/sari->
- 1% <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/>
- 1% 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.

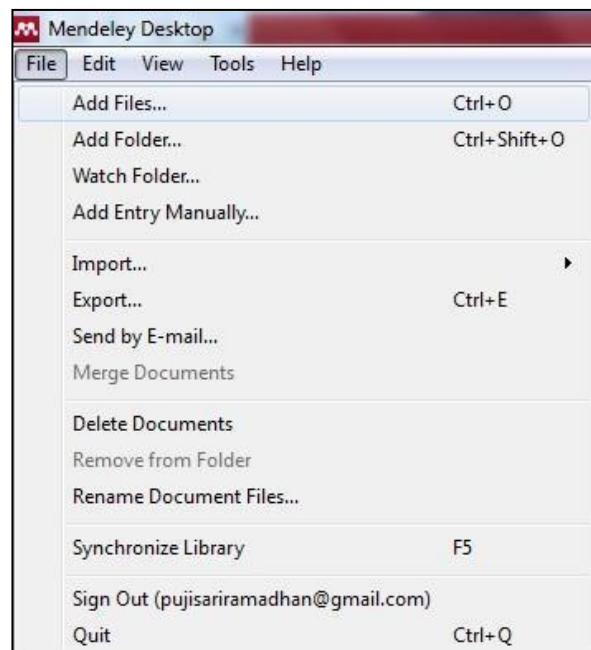
Implementasi sistem pakar banyak digunakan untuk kepentingan berbagai bidang karena sistem pakar dipandang sebagai cara penyimpanan pengetahuan pakar dalam bidang tertentu ke dalam suatu program komputerisasi, sehingga dapat memberikan keputusan dan melakukan penalaran secara cerdas, dengan adanya teknologi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

PENGUNAAN MENDELEY DALAM SITASI SKIRPSI

1. Buka Aplikasi Mendeley, jika belum memiliki aplikasi tersebut maka dapat didownload melalui website : www.mendeley.com

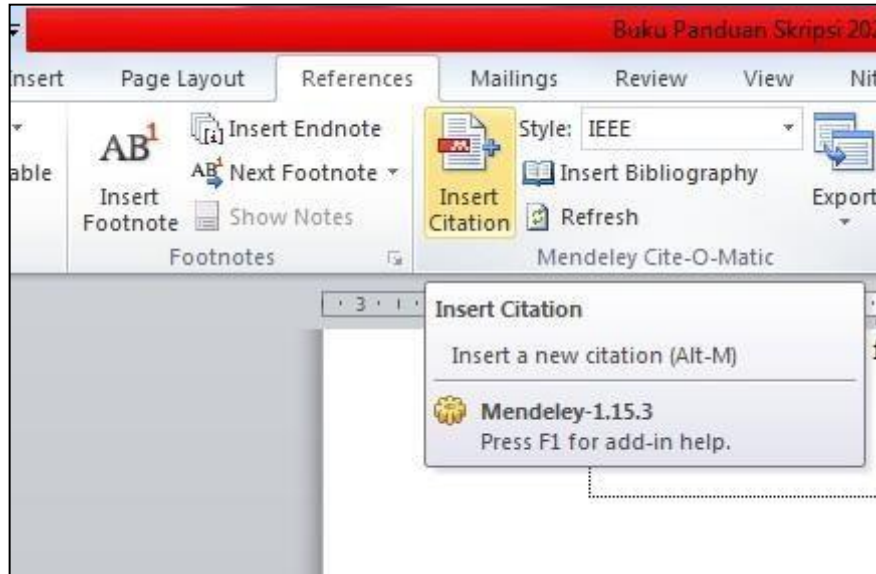


2. Kemudian masukkan file referensi yang akan dimasukkan, melalui File  Add Files.

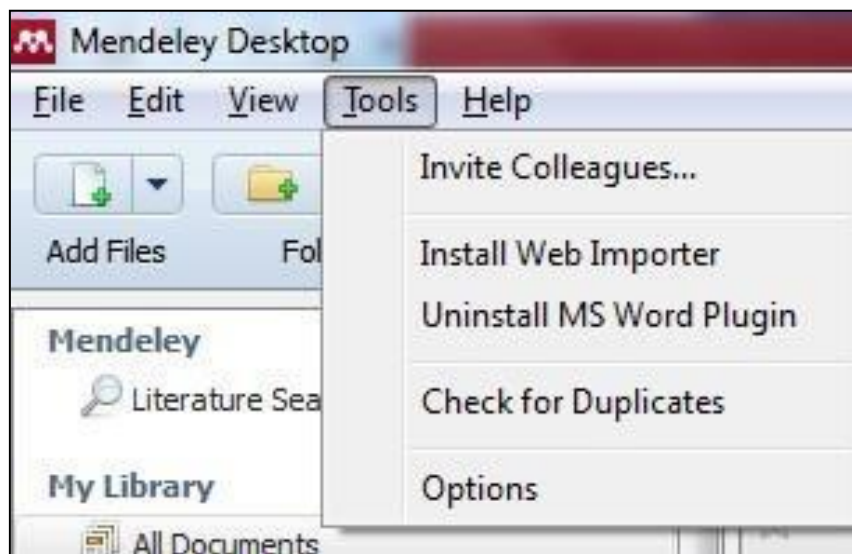


3. Selanjutnya pilih file yang akan dimasukkan.

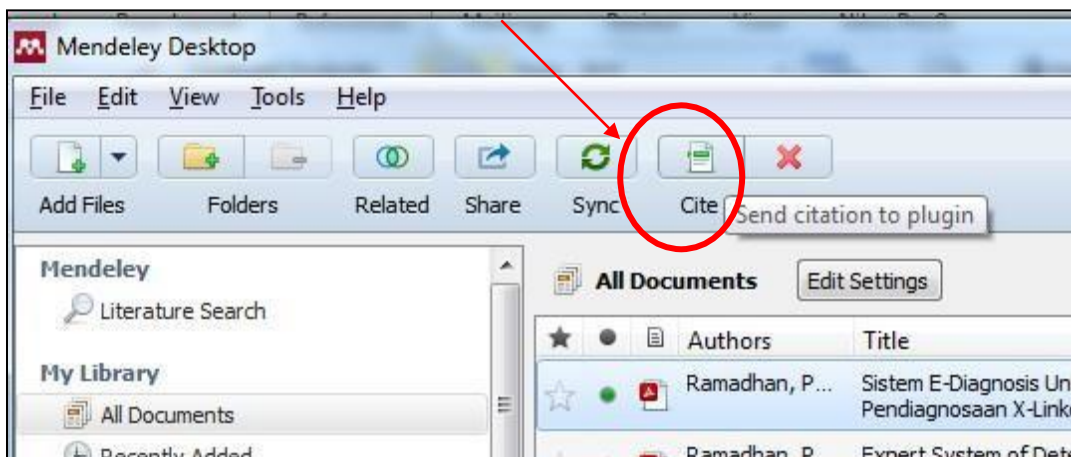
4. Setelah file masuk ke dalam aplikasi mendeley, maka selanjutnya menuju ke Microsoft Word, kemudian pilih References ★ Insert Citation.



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

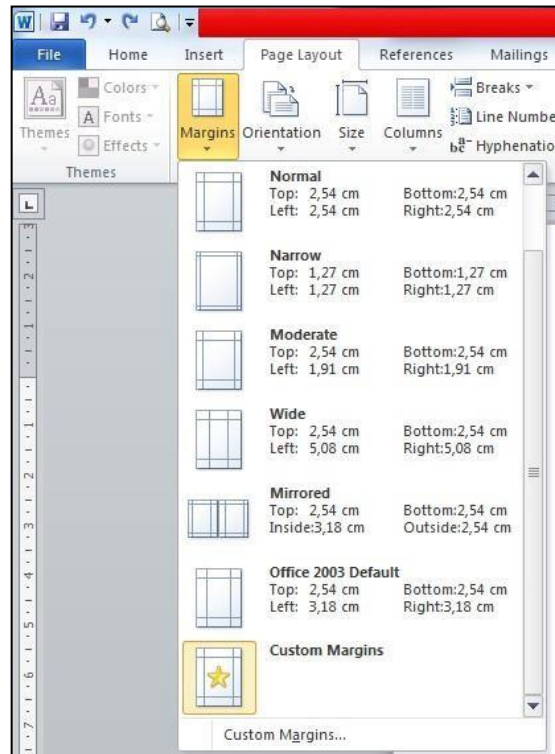


6. Pilih Go to Mendeley, kemudian pilih referensi yang akan digunakan dalam PROJECT, kemudian klik Cite.

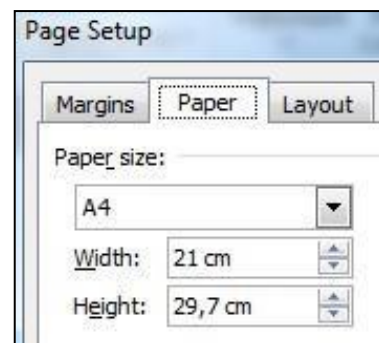


TATA KELOA DOKUMEN PENGATURAN KERTAS DAN SPASI

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

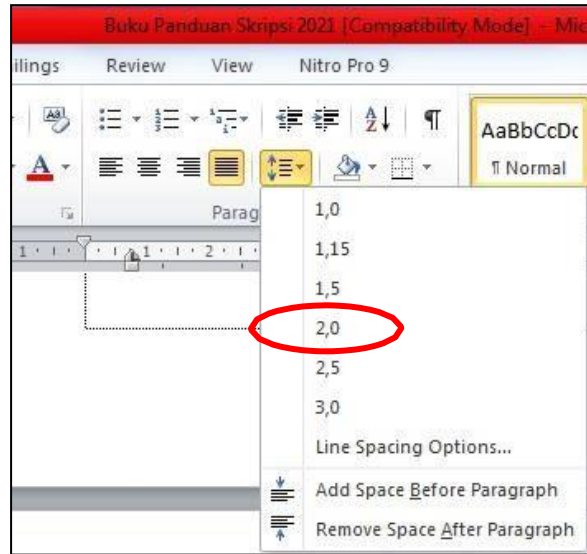


2. Kemudian atur dokumen dengan contoh sebagai berikut : *Top* : 4 cm, *Left* : 4 cm, *Right* : 3 cm, *Bottom* : 3 cm dan Paper : A4.

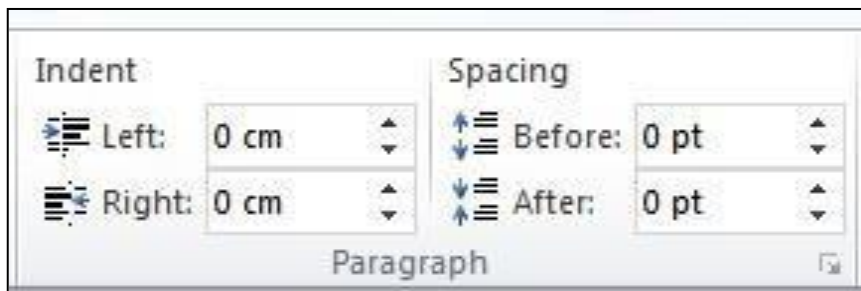


3. Setelah selesai kemudian klik OK.

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.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

RENCANA PEMBELAJARAN PEMINATAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
TRIGUNA DHARMA
MEDAN
2024

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

| | |
|-----------------------------------|--|
| Peminatan | Judul PROJECT |
| 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"> 1. Mahasiswa memahami tata cara penulisan yang baik sesuai panduan 2. Mahasiswa memahami tentang penyalarsan, kaidah antar kalimat maupun paragraf 3. Mahasiswa memahami tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan) 4. Mahasiswa memahami susunan dan penggunaan sub bab sesuai dengan konteks penelitian 5. Mahasiswa memahami tata cara pengutipan referensi menggunakan sistem IEEE. 6. Mahasiswa memahami kesesuaian dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, jenis dan size |

| 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 | Teknik Penulisan |
| 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"> 1. Mahasiswa memahami tata cara penulisan yang baik sesuai panduan 2. Mahasiswa memahami tentang penyelarasan, kaidah antar kalimat maupun paragraf 3. Mahasiswa memahami tata cara penggunaan software mendeley sebagai alat sititasi (kutipan) 4. Mahasiswa memahami susunan dan penggunaan sub bab sesuai dengan konteks penelitian 5. Mahasiswa memahami tata cara pengutipan referensi menggunakan sistem IEEE. 6. Mahasiswa memahami kesesuaian dokumen PROJECT (spasi, margin, header, footer, jenis dan sizekertas) 7. Mahasiswa memahami kesesuaian penggunaan kalimat (kata ganti, struktur kalimat, dan iterasi bahasa) 8. Mahasiswa memahami kesesuaian teori yang diangkat dengan pembahasan PROJECT |

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

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

| | |
|-----------------------------------|---|
| Peminatan | Metodologi Penelitian dan Analisa Perancangan Sistem Informasi |
| Dosen Pengampu | Terlampir |
| Alokasi Waktu | 8 x Pertemuan |
| Deskripsi 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"> 1. Mahasiswa memahami tentang konsep pengumpulan data 2. Mahasiswa memahami studi literatur dalam penelitian 3. Mahasiswa memahami tentang pengembangan sistem 4. Mahasiswa memahami jenis-jenis model pengembangan sistem 5. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol flowchart 6. Mahasiswa memahami simbol flowchart dalam penerapan metode 7. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol use case diagram 8. Mahasiswa memahami simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat 9. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol activity diagram 10. Mahasiswa memahami simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat 11. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol class diagram 12. Mahasiswa memahami simbol class diagram dalam kasus yang diangkat 13. Mahasiswa memahami tentang aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti 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"> 1. Pengenalan konsep pengumpulan data 2. Penggunaan studi literatur dalam penelitian | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang konsep pengumpulan data 2. Mahasiswa memahami studi literatur dalam penelitian | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i> |
| 2 | Penerapan Metode | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan tentang kerangka kerja metode 2. Penjelasan kerangka kerja | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang kerangka kerja metode 2. Mahasiswa memahami jenis-jenis kerja metode | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i> |
| 3 | Pengenalan Flowchart Algoritma | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan simbol-simbol flowchart 2. Penggunaan simbol flowchart dalam penerapan metode | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol flowchart 2. Mahasiswa memahami simbol flowchart dalam penerapan metode | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, <i>Whiteboard</i> |
| 4 | Pengenalan Use Case Diagram | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan simbol-simbol use case diagram 2. Penggunaan simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol use case diagram 2. Mahasiswa memahami simbol use case diagram dalam kasus yang diangkat | 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"> 1. Pengenalan simbol-simbol activity diagram 2. Penggunaan simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol activity diagram 2. Mahasiswa memahami simbol activity diagram dalam kasus yang diangkat | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 6 | Pengenalan Class Diagram | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan simbol-simbol class diagram 2. Penggunaan simbol class diagram dalam kasus yang diangkat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang simbol-simbol class diagram 2. Mahasiswa memahami simbol class diagram dalam kasus yang diangkat | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 7 | Perancangan dan Kebutuhan Sistem | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti 2. Pengenalan aplikasi yang digunakan untuk mendesain interface dan diagram 3. Perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi 4. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang aplikasi yang dibangun dengan konsep penelitian yang diteliti 2. Mahasiswa memahami aplikasi yang digunakan untuk mendesain interface dan diagram 3. Mahasiswa memahami tentang perangkat keras yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi 4. Mahasiswa memahami perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 8 | Pengecekan Plagiasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan tentang plagiasi dan cara penyelesaiannya 2. Penggunaan plagiarizm checker sebagai alat untuk mendeteksi plagiasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tentang plagiasi dan cara penyelesaiannya 2. Mahasiswa memahami tentang plagiarizm checker sebagai alat untuk mendeteksi plagiasi. | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |



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



| | |
|-----------------------------------|--|
| Peminatan | Perancangan dan Pemograman Sistem |
| Dosen Pengampu | Terlampir |
| Alokasi Waktu | 16 x Pertemuan |
| Deskripsi 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">1. Mahasiswa memahami tentang perancangan program aplikasi berdasarkan dari pemodelan sistem yang telah dirancang2. Mahasiswa memahami tentang membuat database pada aplikasi yang dirancangnya3. Mahasiswa memahami tentang cara management database yang sesuai dengan aplikasi yang dirancangnya4. Mahasiswa memahami tentang cara koneksi database ke dalam interface program yang dibuat5. Mahasiswa memahami tentang cara melakukan CRUD (Create Read Update Delete)6. Mahasiswa memahami tentang cara mengimplementasikan metode yang digunakan kedalam bentuk program aplikasi7. Mahasiswa memahami tentang cara membuat laporan berdasarkan perancangan |

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

| Sesi | Materi Pembelajaran | Sub Materi Pembelajaran | Indikator Capaian Kemampuan | Bentuk Pembelajaran | Media |
|------|-----------------------------------|---|---|---------------------|------------------------------|
| 5 | Koneksi Database dengan Aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan koneksi database 2. Pembuatan koneksi database | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara melakukan koneksi aplikasi ke database 2. Mahasiswa mampu melakukan koneksi aplikasi dengan database yang dirancangnya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 6 | Seasion dan Batasan Pengguna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan seasion dan batasan Pengguna 2. Implementasi aksi seasion dan batasan Pengguna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari seasion dan batasan Pengguna pada sebuah aplikasi 2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action seasion dan batasan Pengguna pada aplikasi yang dirancangnya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 7 | Penggunaan Aksi Simpan dan Tampil | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan aksi Simpan dan Tampil 2. Implementasi aksi Simpan dan Tampil | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari simpan dan tampil pada sebuah aplikasi 2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action simpan dan tampil pada aplikasi yang dirancangnya 3. Mahasiswa mampu memastikan action simpan dan tampil tersebut telah berhasil dilakukan | 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"> 1. Pengenalan aksi Cari, Ubah dan Hapus 2. Implementasi aksi Cari, Ubah dan Hapus | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari cari, ubah dan hapus pada sebuah aplikasi 2. Mahasiswa mampu melakukan penerapan action cari, ubah dan hapus pada aplikasi yang dirancangnya 3. Mahasiswa mampu memastikan action cari, ubah dan hapus tersebut telah berhasil dilakukan | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 9 | Implementasi Metode I | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 10 | Implementasi Metode II | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 11 | Implementasi Metode III | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | 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"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 13 | Implementasi Metode V | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 14 | Implementasi Metode VI | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan konsep penerapan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Penerapan metode kedalam aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami cara menerapkan metode kedalam bahasa pemrograman 2. Mahasiswa mampu melakukan implementasi metode kedalam aplikasi yang digunakannya | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |
| 15 | Management Laporan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan setup dan konfigurasi report 2. Pembuatan report | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami tools report yang digunakan pada aplikasinya, serta mampu untuk melakukan setup dan konfigurasi report 2. Mahasiswa mampu melakukan perancangan report aplikasi dan menghubungkannya pada database dan aplikasi yang dirancang | 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"> 1. Pemeriksaan aplikasi agar dapat berjalan dengan baik 2. Publish aplikasi yang telah dibangun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami pemeriksaan aplikasi agar dapat berjalan dengan baik 2. Mahasiswa mampu melakukan publish aplikasi yang telah dibangun | Ceramah dan Diskusi | Ruang kelas, LCD, Whiteboard |

Medan, 10 Juli 2024
Ketua Program Studi Sistem Informasi

dto

Mhd. Gilang Suryanata. S.Kom. M.Kom



**SEKIAN DAN TERIMA KASIH
SEMANGAT WISUDA 2024**

**By. Ketua Program Studi Sistem Informasi
Mhd. Gilang Suryanata, S.Kom , M.Kom**