

**PANDUAN FORMAT PENULISAN  
LAPORAN KULIAH KERJA LAPANGAN**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FASTKOM)  
UNIVERSITAS SAINS AL-QUR'AN (UNSIQ)**

**TAHUN 2020**

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa kita sanjungkan, atas rahman dan rahim Nya, Panduan Format Penulisan Laporan Kuliah Kerja Lapangan Program Studi Teknik Informatika (PSTI) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNSIQ dapat diselesaikan.

Panduan Format Penulisan Laporan ini digunakan untuk mempermudah mahasiswa dalam membuat laporan kegiatan wajib akademik yang ada di PSTI Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer yaitu Laporan Kuliah Kerja Lapangan.

Bagi sivitas akademika PSTI Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer pedoman ini merupakan standar format penulisan untuk keseragaman *template* laporan kuliah kerja lapangan di lingkungan PSTI Fakultas Teknik dan ilmu Komputer UNSIQ.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan panduan format penulisan laporan ini masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan, untuk itu kami mohon masukan dan saran dari semua pihak dengan harapan pada masa yang akan datang dapat lebih disempurnakan.

Semoga panduan format penulisan laporan di PSTI Fakultas Teknik dan ilmu Komputer UNSIQ ini dapat bermanfaat bagi seluruh sivitas akademika PSTI Fakultas Teknik dan ilmu Komputer UNSIQ.

Hormat Kami,  
Penyusun

## **FORMAT LAPORAN KULIAH KERJA LAPANGAN**

Laporan Kuliah Kerja Lapangan wajib dibuat oleh mahasiswa setelah melakukan Kuliah Kerja Lapangan ke beberapa perusahaan dan lokasi umum sebagai salah satu rangkaian mata kuliah Kerja Praktek dengan bobot 2 sks.

Adapun sistematika laporan Kuliah Kerja Lapangan terdiri dari :

1. Halaman Judul
2. Lembar Pengesahan
3. Kata Pengantar
4. Daftar Isi
5. Daftar Gambar
6. Daftar Tabel
7. Bagian I. Pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan
  - Gambaran Umum
  - Dasar Pemunculan Ide
8. Bagian II. Karya Inovatif
  - Pendahuluan
  - Landasan Teori
  - Pembahasan
  - Kesimpulan
  - Daftar Pustaka
9. Bagian III. Lampiran-lampiran

Adapun standar pengetikan yang digunakan adalah menggunakan font Times new roman 12 poin dengan ukuran 2 spasi perataan justify pada kertas A4 orientasi portrait. Margin atas 4 cm, bawah 3 cm, kiri 4 cm dan kanan 3 cm, Nomor halaman untuk bagian isi diletakan dipojok kanan bawah menggunakan angka latin (1,2,3, dst...) kecuali untuk bagian pembukaan dan penutup, menggunakan angka romawi kecil (I, ii, iii, dst...) dan diletakan di tengah bagian bawah (centre – footer)

**LAPORAN**  
**KULIAH KERJA LAPANGAN**

**JUDUL KARYA INOVATIF**

Disusun sebagai salah satu syarat wajib dalam kegiatan Kuliah Kerja Lapangan  
Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

**Nama Penyusun**

**NIM Penyusun**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS SAINS AL-QUR'AN JAWA TENGAH DI WONOSOBO**

**2020**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LAPORAN KULIAH KERJA LAPANGAN**

**JUDUL KARYA INOVATIF**

Telah disetujui dan disahkan  
di ..... pada tanggal.....

Ketua  
Program Studi Teknik Informatika,

Dosen Pembimbing,

(Nama dan gelar Ka. Prodi)  
NIDN. (NIDN Ka. Prodi)

(Nama dan gelar dosen)  
NIDN. (NIDN dosen)

**PELAKSANAAN KULIAH KERJA LAPANGAN****I. GAMBARAN UMUM****1.1. [Nama Perusahaan Pertama]****A. Profil Perusahaan**

Berisi sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi

**B. Proses Bisnis**

Berisi bidang bisnis perusahaan, produk bisnis yang dihasilkan, aktivitas yang berjalan dimasing-masing unit atau bagian di perusahaan.

**C. Transfer Pengetahuan**

Berisi pengetahuan yang didapatkan saat kunjungan di perusahaan pertama.

**1.2. [Nama Perusahaan Kedua]****A. Profil Perusahaan**

Berisi sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi

**B. Proses Bisnis**

Berisi bidang bisnis perusahaan, produk bisnis yang dihasilkan, aktivitas yang berjalan dimasing-masing unit atau bagian di perusahaan.

**C. Transfer Pengetahuan**

Berisi pengetahuan yang didapatkan saat kunjungan di perusahaan kedua

**II. DASAR PEMUNCULAN IDE**

Berisi tentang hal-hal yang mendasari munculnya ide dari karya inovatif. Dasar pemunculan ide bisa didapat saat berada di perusahaan ataupun di lokasi lain saat kegiatan Kuliah Kerja Lapangan.

Apabila dasar pemunculan ide berasal dari objek lain selain 2 (dua) perusahaan yang dikunjungi, maka anda wajib menulliskan gambaran umum tentang objek tersebut.

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sub bab ini berisikan tentang permasalahan yang ditemukan pada saat Kuliah Kerja Lapangan sebagai latar belakang karya inovatif yang akan dibahas pada laporan ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Menjelaskan pokok masalah yang akan dibahas

### **1.3 Tujuan**

Menjelaskan tujuan dari karya inovatif yang merupakan penyelesaian masalah seperti pada sub bab 1.2.

### **1.4 Manfaat**

Menjelaskan manfaat teoritis dan praktis dari karya inovatif.

## **II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori yang mendasari penyelesaian masalah pada karya inovatif. Selain itu, pada bagian ini juga dibahas temuan-temuan ilmiah sebelumnya baik pada saat kegiatan Kuliah Kerja Lapangan ataupun sumber lain yang terkait langsung dengan karya inovatif.

## **III. PEMBAHASAN**

### **3.1 Analisis Kebutuhan**

#### **3.1.1. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional**

##### **A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat lunak yang dipakai dalam membangun dan mengimplementasikan sistem.

##### **B. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras**

Analisis perangkat keras terdiri dari spesifikasi minimum perangkat keras yang dipakai dalam membangun dan mengimplementasikan sistem.

##### **C. Analisis Pengguna**

Analisis pengguna sistem dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dan menggunakan *platform* apa dalam menjalankan system.

### **3.1.2. Analisis Kebutuhan Fungsional**

#### **A. Analisis Kebutuhan Data**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui data apa saja yang akan digunakan pada system.

#### **B. Analisis Proses**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tahapan proses pengolahan data menjadi informasi yang akan ditampilkan. Pada analisis proses ini, anda juga dapat menuliskan algoritma apa yang akan digunakan.

#### **C. Analisis Kebutuhan Informasi**

Analisis ini bertujuan untuk menentukan informasi apa saja yang akan ditampilkan kepada pengguna.

## **3.2 Pemodelan dan Perancangan Sistem**

### **3.2.1 Use Case**

Use Case Diagram merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan berinteraksi dengan sistem.

### **3.2.2 Activity Diagram**

Activity Diagram merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program. Activity Diagram memodelkan event-event yang terjadi didalam suatu use case dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem

### **3.2.3 Sequence Diagram**

Sequence Diagram menggambarkan secara detail urutan proses yang dilakukan sistem untuk mencapai Use Case, interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

### **1.3.3 Class Diagram**

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan aplikasi ini.



Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode.

#### **1.3.4 Entity Relation Diagram**

Merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpanan. pemodelan ini dapat membantu saat menyusun database agar dapat menggambarkan data yang mempunyai relasi dengan database yang akan didesain.

#### **1.3.5 User Interface**

Merupakan proses membuat antarmuka dalam perangkat lunak dengan fokus pada *looks* atau *style*. buatlah desain yang berorientasi pada prinsip *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), dan *Usability*.

### **IV. KESIMPULAN**

Kesimpulan diperoleh dengan menggunakan 2 (dua) penalaran yakni induktif atau deduktif: Kesimpulan adalah inti atau gagasan dari sebuah tulisan atau peristiwa yang ditulis dengan ringkas dan memuat informasi yang cukup sehingga pembaca mengetahui pembuktian hipotesis atau karya inovatif tersebut. Untuk menarik kesimpulan harus didasarkan pada data dan fakta yang diperoleh atau materi yang disampaikan.

Isi dalam kesimpulan harus berupa analisis dari kajian pustaka dan juga interpretasi dari tema yang mana bentuknya dapat berupa implikasi(kesimpulan berdasar data) dan dapat juga berupa inferensi (kesimpulan berdasar referensi).

Kesimpulan sebaiknya dibuat dengan cara menggambarkan secara singkat isi dari karya inovatif yang telah dijelaskan sebelumnya.

Dalam membuat kesimpulan karya inovatif, hindari menyimpulkan materi yang tidak dibahas dalam pembahasan karya inovatif.

### **V. DAFTAR PUSTAKA**

Dalam bentuk daftar nerisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit, dan tahun terbit. Daftar pustaka ini digunakan sebagai sumber atau rujukan dalam membuat karya inovatif.

Gunakan *style* American Psychological Association (APA). Anda dapat menggunakan software mendeley untuk hasil yang lebih baik.

### **BAGIAN III**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Berisi dokumen pelengkap yang ditambahkan dalam laporan. Dokumen bisa dalam bentuk foto kegiatan, foto dasar pemunculan ide, dokumen legalitas dan lain sebagainya