

Laporan Kegiatan Magang Mahasiswa (KMM)

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI / APLIKASI ABC DI PT XYZ”



NAMA LENGKAP

V34XXXXX

PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

20XX

PERSETUJUAN

**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI / APLIKASI ABC DI INSTANSI
XYZ”**

Disusun Oleh :

NAMA LENGKAP

V34XXXXX

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan Panitia Ujian

Kegiatan Magang Mahasiswa

Program Studi Diploma III Teknik Informatika

Sekolah Vokasi

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, X Bulan 20XX

Pembimbing,

Nama Dosen Plus Gelar

NIK. XXXXX

PENGESAHAN

**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI / APLIKASI ABC DI INSTANSI
XYZ**

Laporan Kegiatan Magang Mahasiswa ini telah diuji dan disahkan oleh Panitia
Kegiatan Magang Mahasiswa
Program Studi Diploma III Teknik Informatika
Sekolah Vokasi
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari : _____

Tanggal : _____

Disusun Oleh :

NAMA_MAHASISWA

V34XXXXXX

Panitia Ujian KMM	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua / Pembimbing NIK.	Nama Dosen 1.
2. Penguji NIK.	Nama Dosen 2

Mengetahui,

**Pimpinan
(Instansi Magang)**

(ttd pimpinan dan cap)

NIK.

**Kepala Program Studi
D3 Teknik Informatika**

**Eko Harry Pratisto, S.T, M.Info.Tech,
Ph.D**

NIK. 1978050320130201

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN PENGESAHAN

[Halaman Motto]

[Halaman Persembahan]

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

[DAFTAR TABEL]

[DAFTAR GAMBAR]

INTISARI

ABSTRACT

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Tujuan
- 1.3 Manfaat Produk
- 1.4 Metode Pengembangan
- 1.5 Definisi dan Istilah
- 1.6 Referensi

BAB II DESKRIPSI PRODUK

- 2.1 Deskripsi Produk
- 2.2 Fungsional Produk
- 2.3 **Deskripsi Instansi Produk**
- 2.4 Penggolongan dan Karakteristik Pengguna
- 2.5 Lingkungan Operasi
- 2.6 Batasan Desain dan Implementasi
- 2.7 Dokumentasi Pengguna

BAB III berisi dokumentasi kebutuhan antarmuka (mock up dan desain User Interface), modelling (use case diagram, class diagram, dsb)

BAB IV HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil dan Kesimpulan KMM

(kegiatan yang dilakukan dan hasil yang didapatkan selama magang dan kegiatan serta hasil tersebut sesuai dengan judul KMM)

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membahas latar belakang permasalahan yang diambil. Secara eksplisit juga menyebutkan permasalahan berupa kalimat tanya yang mengemukakan pertanyaan yang mengarahkan dalam proses pembuatan produk KMM.

1.2 Tujuan

Menyebutkan hasil/tujuan yang ingin dicapai.

1.3 Manfaat Produk

menjelaskan manfaat yang bisa diberikan untuk menyelesaikan permasalahan pada Latar Belakang.

1.4 Metode Pengembangan

menjelaskan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan.

1.5 Definisi dan Istilah

Berisi daftar singkatan dan istilah-istilah penting yang terdapat dalam dokumen TA ini. Dituliskan dalam bentuk Tabel dengan nama kolom diantaranya nomor, istilah/singkatan, dan keterangan

1.6 Referensi

Menjelaskan produk/software yang sudah ada yang mempunyai spesifikasi yang mirip/hampir sama dengan produk yang akan dibuat. Tinjauan produk pada prinsipnya untuk menunjukkan perbedaan/keunikan produk yang akan dibuat dibandingkan dengan produk yang sudah ada. Tinjauan harus menyertakan sumber yang jelas dan sesuai dengan kaidah ilmiah.

BAB II

DESKRIPSI PRODUK

2.1 Deskripsi Produk

Dijelaskan mengenai gambaran umum produk yang dihasilkan. Selain itu, diberikan gambaran bagaimana Produk tersebut diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

2.2 Fungsional Produk

Dijelaskan mengenai manfaat yang diperoleh dari produk yang akan dibuat bagi penggunanya. Selain itu, menjelaskan tentang spesifikasi produk. Dalam hal ini, spesifikasi produk dapat digambarkan sebagai : Fungsionalitas jika temanya SI (FR dan NFR), Desain sistem untuk Multimedia, Game play untuk Game, atau Spesifikasi alat/protokol untuk Hardware/Jaringan.

2.3 Deskripsi Instansi Produk

Berisi penjelasan mengenai instansi yang bekerjasama dalam mengembangkan produk produk.

2.4 Penggolongan dan Karakteristik Pengguna

Berisi penjelasan mengenai karakteristik umum dari user yang akan menggunakan produk.

2.5 Lingkungan Operasi

menjelaskan tentang lingkungan operasi dari perangkat lunak

2.6 Batasan Desain dan Implementasi

menyebutkan batasan-batasan (constraints) dalam pengembangan perangkat lunak, termasuk kebutuhan non-fungsional.

2.7 Dokumentasi Pengguna

menjelaskan bentuk dokumentasi dari perangkat lunak bagi user-nya

cont : Manual Produk, Help, dll.

Dokumen Manual produk tidak perlu dituliskan didalam naskah, akan tetapi bisa disertakan dalam lampiran.

BAB III

Perancangan Produk

- Untuk Pengembangan Aplikasi dan Sistem Informasi, bisa berisi:
 - Mock up dan desain User Interface
 - Desain database (ERD)
 - Use case diagram
 - Activity Diagrams atau Use case Text
 - Class diagrams
 - c
- Untuk Game dan Multimedia Interaktif, bisa berisi
 - Perancangan Model atau Karakter
 - StoryBoard atau User Interface
 - Game Play
 - Game Stage
- IoT, bisa berisi
 - Spesifikasi Hardware
 - Schematic Diagram
 - Flowchart
 - Desain User Interface
 - Desain database (ERD)

BAB IV

HASIL DAN KESIMPULAN

(kegiatan yang dilakukan dan hasil yang didapatkan selama magang dan kegiatan serta hasil tersebut sesuai dengan judul KMM)

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ditulis menggunakan style Harvard.

Pembuatan Daftar pustaka harus menggunakan Reference Manager, misalnya Mendeley atau Zotero, dan tidak boleh manual.

LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN SELESAI MAGANG MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :
Jabatan :
Nama instansi /perusahaan : [data_nama_instansi]

Dengan ini menyatakan bahwa tugas / project yang diberikan selama kegiatan magang terhadap mahasiswa diploma Teknik Informatika dengan identitas :

Nama Mahasiwa : [data_nama_mhs]
Nim : [data_nim]
Judul Project Magang : [data_judul]

Berdasarkan hasil evaluasi yang kami laksanakan terhadap pekerjaan tersebut, maka kami berkesimpulan bahwa :

1. Pekerjaan sebagaimana tersebut diatas telah diselesaikan secara baik.
2. Telah menyerahkan hasil project magang terhadap instansi / perusahaan.
3. Telah menyerahkan laporan magang yang sudah disetujui instansi dan pembimbing dosen terhadap instansi / perusahaan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarata,.....
Yang Menyatakan

Nama Pejabat

Jabatan

(disertai cap instansi)

**FORMULIR PENILAIAN INSTANSI KEGIATAN MAGANG MAHASISWA
PROGRAM DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA SV UNS
TAHUN 20xx/20xx**

Nama Instansi : D3 TEKNIK INFORMATIKA SV UNS
Alamat : Jl. Jend. Urip Sumoharjo No.112, Purwodiningratan, Kec. Jebres, Kota
Surakarta, Jawa Tengah 57129

No.	Nama	NIM	Nilai Mahasiswa *)				
			Kedisiplinan	Ketaatan	Inisiatif	Hubungan Kerjasama	Penyelesaian Tugas
1							

*) Kriteria Penilaian dalam bentuk angka skala 100 :

85 – 100 = A
80 – 84 = A-
75 – 79 = B+
70 – 74 = B
65 – 69 = C+
60 – 64 = C
55 – 59 = D
< 55 = E

Pembimbing Instansi

Pejabat Instansi

NIP/NIDN

NIP