

# Digitalisasi Proses Pendaftaran, Bimbingan, dan Sidang Kerja Praktek

Suleman Santoso<sup>1</sup>, Erico Darmawan Handoyo<sup>2</sup>, Christian Chastro<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

<sup>1</sup> sulaeman.santoso@it.maranatha.edu

<sup>2</sup> erico.dh@it.maranatha.edu

Diterima 16 Juni 2020

Disetujui 19 November 2020

**Abstract**—The Recent Covid Pandemic has brought to realization that more than ever digitalization of manual labor is of the utmost importance. Changes from manual processes to an automated process through software medium however often times resulted in several drawbacks. One of which is when the actual process being digitalized undergoes major changes then the software would have to be revised. This is the case for the *website* for registering internship. This research digitalizes a lot of previously still manual processes and applies changes in the process for registering, working, and grading internship program.

**Index Terms**—digitalization, education, revitalization, software development, web

## I. PENDAHULUAN

Terjadinya pandemi Covid-19 telah membawa kesadaran akan keperluan untuk digitalisasi berbagai proses manual [1]. Ketika kehadiran fisik tidak dimungkinkan atau terjadi halangan maka ketersediaan secara digital menjadi jawaban. Digitalisasi di bidang Pendidikan sendiri sangat bervariasi. Beberapa penelitian digitalisasi di bidang Pendidikan sebagai contoh adalah : Digitalisasi sistem layanan sekolah pada SMPN [2] , Digitalisasi pelayanan administratif akademik [3], Digitalisasi pengarsipan pada organisasi mahasiswa STMIK STIKOM [4]. Selain factor pendukung pendidikan, digitalisasi juga dilakukan pada mata kuliah atau subyek pembelajaran, sebagai contohnya : Pembuatan game edukasi untuk pembelajaran anak usia dini [6]. Pengenalan organ tubuh manusia lewat aplikasi [7]. Penelitian ini akan berfokus juga untuk digitalisasi mata kuliah yaitu khususnya mata kuliah kerja praktek

Mata kuliah kerja praktek di fakultas teknologi informasi adalah sebuah mata kuliah yang unik dalam prosesnya. Di dalam mengambil mata kuliah ini, mahasiswa diminta untuk mengajukan topik dan menjalankan sejumlah langkah langkah yang berurutan seperti mengumpulkan dokumen, atau mengajukan sidang. Dalam banyak langkah ini, mahasiswa dan koordinator mata kuliah harus melakukan koordinasi juga dengan dosen atau tata

usaha. Tentunya, semua proses ini akan sangat dimudahkan apabila dikerjakan secara digital menggunakan perangkat lunak.

*Website* untuk mempermudah pendaftaran dan penjadwalan kerja praktek untuk fakultas IT telah dibuat pada tahun 2011, *website* yang bersangkutan juga telah digunakan selama 7 tahun dan mencakup fungsionalitas dasar [8] [9]. Namun proses pendaftaran dan penjadwalan kerja praktek yang tersedia pada *website* ini tidak sesuai dengan proses yang telah direvisi di fakultas. Selain itu sejumlah besar dokumen yang diperlukan di dalam kerja praktek masih disimpan secara manual. Ditambah lagi *website* yang saat ini aktif dirasakan dapat banyak di perbaiki dalam hal antarmuka pengguna.

Penelitian ini akan melakukan revitalisasi kembali *website* kerja praktek berdasarkan keperluan yang disesuaikan. *Website* ini lalu akan diuji penggunaannya dan di evaluasi hasilnya.

## II. PENELITIAN TERDAHULU

Beberapa penelitian berkenaan dengan pendaftaran dan pencatatan kerja praktek telah dilakukan diantaranya Lasmedi Afuan [10] menggunakan *code igniter* untuk membuat *information system* untuk pendataan kerja praktek. pada tahun 2011 Ryan Adiwinata [11] menggunakan *web-based application* untuk sistem informasi tugas akhir dan kerja praktek menggunakan PHP. Septya Maharani dan rekan [12] juga mengembangkan sistem informasi kerja praktek ketiga penelitian ini memiliki proses yang berbeda dengan proses kerja praktek di Universitas Kristen Maranatha. Walau demikian penggunaan framework dibuktikan dapat membantu pengembangan perangkat lunak. Sistem pendaftaran kerja praktek yang saat ini diimplementasikan berasal dari penelitian pada tahun 2011 oleh Radiant V Imbar dan Adelia [8]. Namun sistem yang dibuat ini masih menggunakan pencatatan manual untuk nilai dan bimbingan. Sistem ini juga memiliki beberapa kekurangan pada segi antarmuka pengguna. Pada tahun 2014 Arifin muhammad [13] merancang sebuah sistem informasi kerja praktek dari proses pendaftaran hingga penilaian namun dengan

penilaian yang *fixed*. Perancangan web kerja praktek oleh I Gede Ngurah Wira Pratama untuk Universitas Dhyana Pura [14] juga memiliki penilaian yang statis. Mohammad Arif Suryawan dan Ade Febrian Ramadhan pada tahun 2017 [15] juga mengembangkan sistem informasi untuk kerja praktek namun hanya berfokus pada aspek bimbingan. Pada Tahun 2018 Bertha Alan [9] melakukan revitalisasi yang pertama untuk sistem ini namun hasil yang dibuat tidak pernah diimplementasikan dan tidak sesuai dengan proses kerja praktek yang sudah direvisi. Revisi dari fungsionalitas web sebagian besar akan mengacu pada hasil kerja ini.

Penelitian ini akan berfokus untuk menyesuaikan proses kerja praktek dan juga memasukan proses bimbingan dan sidang secara digital ke dalam sistem. Dengan ini diharapkan penggunaan media fisik dapat dikurangi dan data dapat terjaga dengan lebih baik dan mudah untuk digunakan.

### III. ANALISIS SISTEM

Sistem ini akan diterapkan dengan contoh kasus pendaftaran kerja praktek di Universitas Kristen Maranatha beserta dengan aturan yang berlaku saat ini. Pada periode sebelumnya terdapat dua jenis kerja praktek yaitu kerja praktek biasa dan kerja praktek magang. Dimana perbedaan dari kedua tipe kerja praktek adalah pada prosedur pengerjaan dan penilaiannya. Sedangkan pada periode mendatang akan terdapat 3 jenis kerja praktek yaitu kerja praktek biasa, magang internal dan magang industri. Berikut adalah gambaran dari masing masing proses kerja praktek.

#### A. Kerja Praktek Biasa

- Berlangsung satu semester (3- 6 bulan).
- Topik berasal dari mahasiswa / dosen dan diajukan pada semester sebelumnya dalam 2 *batch*.
- Penilaian koordinator didasarkan pada jumlah bimbingan, sikap pada saat kelas, kualitas bimbingan dan kemajuan kerja praktek.
- Penilaian total berasal dari koordinator dan hasil sidang.
- Pengumpulan dokumen dan pengajuan sidang dilakukan seminggu sebelum UTS / UAS.
- Sidang dilaksanakan setelah bagian tata usaha menjadwalkan sidang antara pembimbing, penguji dan mahasiswa.
- Apabila terjadi perubahan sidang maka akan dilakukan secara *offline* / manual.

#### B. Kerja Praktek Magang Internal

- Berlangsung satu semester antara (1 bulan).
- Topik berasal dosen dan diajukan pada semester sebelumnya dalam 1 *batch*.
- Penilaian koordinator didasarkan pada penilaian setiap hari kerja.
- Penilaian total berasal dari koordinator dan hasil sidang.
- Pengumpulan dokumen dan pengajuan sidang dilakukan sebelum akhir semester.
- Sidang dilaksanakan setelah bagian tata usaha menjadwalkan sidang antara pembimbing, penguji dan mahasiswa.
- Apabila terjadi perubahan sidang maka akan dilakukan secara *offline* / manual.

#### C. Kerja Praktek Magang Industri

- Berlangsung satu sampai dua semester (6 - 12 bulan).
- Topik berasal dari *industri* yang bekerja sama dengan fakultas dan diajukan pada semester sebelumnya.
- Mahasiswa dapat tidak lulus tes masuk magang.
- Penilaian total berasal dari *industri* dan hasil sidang.
- Pengumpulan dokumen dan pengajuan sidang dilakukan sebelum akhir kerja praktek.
- Sidang dilaksanakan setelah bagian tata usaha menjadwalkan sidang antara pembimbing, penguji dan mahasiswa.
- Apabila terjadi perubahan sidang maka akan dilakukan secara *offline* / manual.

Berasal dari tiga jenis kebutuhan diatas maka dapat diambil kesimpulan beberapa tugas yang dapat digitalisasi dan belum terdigitalisasi saat ini oleh sistem terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Sistem pengajuan topik dari industri dosen dan mahasiswa yang terpadu. Sistem terdahulu hanya mengakomodir topik dari mahasiswa sehingga topik dari dosen diterima dengan sistem manual dan tak tercatat. Sedangkan topik dari industri tidak dimasukkan ke dalam sistem.
2. Sistem pemasangan pembimbing, pembimbing lapangan dan penguji oleh ketua KBK atau koordinator masih menggunakan cara manual dan terpisah dari sistem terdahulu.

3. Sistem penjadwalan sidang belum termasuk ke dalam sistem.
4. Nilai dari koordinator kp belum termasuk ke dalam sistem.
5. Perpindahan sidang terjadi di luar sistem.
6. Proses perpanjangan kerja praktek ataupun pengambilan kembali belum di dalam sistem.
7. Proses penyelesaian tidak dalam sistem.
8. Proses bimbingan juga tidak di dalam sistem.

Dari ketiga proses tersebut diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Mahasiswa perlu melakukan pendaftaran topik yang disetujui banyak pihak (koordinator, ketua KBK, dan dosen pembimbing). Hal ini bila dilakukan secara manual akan menyebabkan banyak sumber daya terbuang karena perpindahan dokumen dan waktu perpindahannya.
2. Mahasiswa perlu melakukan bimbingan dan perlu memiliki arsip akan bimbingan tersebut. Selama ini arsip yang dimiliki adalah arsip yang fisik dan karenanya memiliki potensi terjadi kehilangan ataupun kerusakan.
3. Mahasiswa perlu juga melakukan pengajuan sidang dan memberikan informasi jadwal untuk penjadwalan. Hal ini juga biasanya dilakukan secara manual dan memakan banyak sumber daya.
4. Persetujuan Sidang dan bimbingan biasanya memakan waktu dan karena biasanya membutuhkan arsip fisik. Ketersediaan dosen yang bersangkutan juga sangat berpengaruh pada proses ini. Sistem yang dirancang akan menyertakan sistem untuk validasi secara online sehingga dosen dapat melakukan ijin sidang maupun konfirmasi bimbingan kapanpun dan dimanapun.
5. Ketika terjadi sidang kerja praktek proses revisi pada sistem yang terdahulu dilakukan secara manual sehingga rentan terhadap kehilangan atau kerusakan. Begitu juga dengan proses penilaian yang dilakukan di file yang terpisah dengan penjadwalan dan pendaftaran sehingga menimbulkan redudansi data.

Pembuatan aplikasi perancangan ini dilakukan dengan melalui tahapan pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Identifikasi permasalahan

Pemaparan kebutuhan terkini dibandingkan dengan kondisi aplikasi yang tersedia ditambah dengan Analisa kegunaan aplikasi yang tersedia.

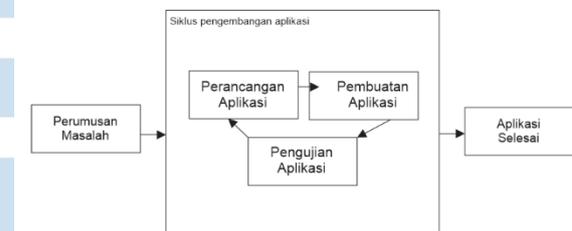
2. Perancangan

Perancangan aplikasi berdasarkan kebutuhan terkini secara modular (untuk perkembangan lebih lanjut).

3. Pembuatan aplikasi dan pengujian

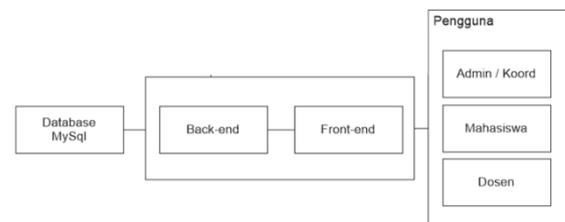
Perancangan aplikasi akan dibagi menjadi dua bagian yaitu front-end dan back-end. Pengujian dan pembuatan aplikasi akan berlangsung secara berulang ulang dan bersamaan (prototyping). Hal ini memungkinkan pengguna akhir untuk melakukan penyesuaian kepada perangkat lunak tanpa memakan waktu lama dan memungkinkan biaya yang lebih sedikit untuk merevisi aplikasi, sehingga menyebabkan siklus pembuatan aplikasi singkat.

Gambar 1 menunjukkan gambaran besar proses pengembangan aplikasi.



Gambar 1. Pengembangan aplikasi

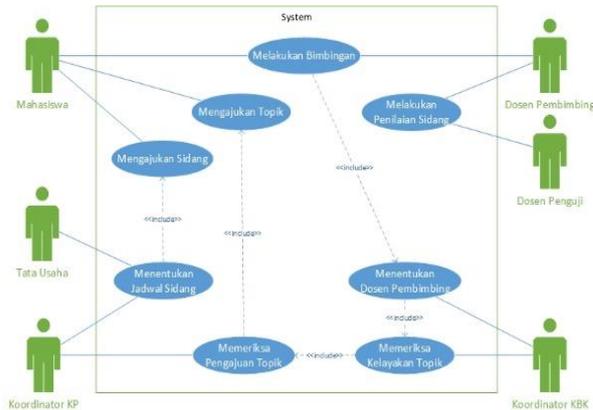
Gambar 2 menunjukkan gambaran besar struktur dan interaksi antara aplikasi dan pengguna. Aplikasi akan dibagi menjadi dua bagian besar yaitu *back-end* dan *front-end*. Bagian *back-end* akan diisi dengan *framework* laravel sedangkan bagian *front-end* akan berisi kombinasi antara penggunaan Javascript dan *framework* Laravel.



Gambar 2. Gambaran besar aplikasi

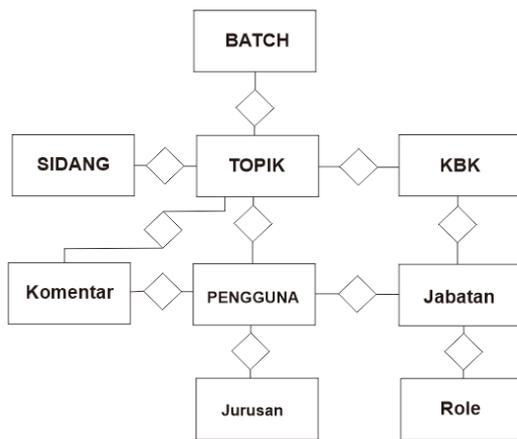
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, maka diketahui bahwa terdapat 6 pihak yang terlibat dengan aplikasi ini. Gambar 3 menunjukkan interaksi antara perangkat lunak dengan pihak-pihak diluar. Terdapat 6 kemungkinan pengguna

yaitu mahasiswa, tata usaha, dosen pembimbing, penguji, koordinator KBK dan koordinator KP. Masing masing peran akan memiliki fitur yang khusus tersedia peran tersebut.



Gambar 3. Use Case Diagram

Berdasarkan analisis kebutuhan juga dirancanglah basis data yang dibutuhkan. Gambar 4 menunjukkan penyederhanaan ER Diagram yang menunjukkan basis data yang diperlukan.



Gambar 4. Basis data aplikasi

IV. PENGUJIAN DAN HASIL PENELITIAN

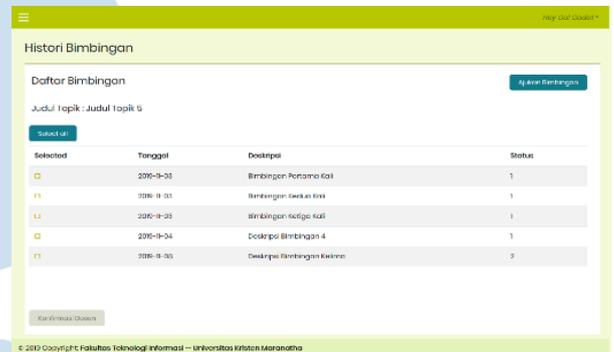
Aplikasi dikembangkan menggunakan *framework* Laravel sebagai *back-end* dan *framework* Vue sebagai *front-end*. Gambar 5 menunjukkan halaman *login* utama dari aplikasi.



Gambar 5. Tampilan *login*

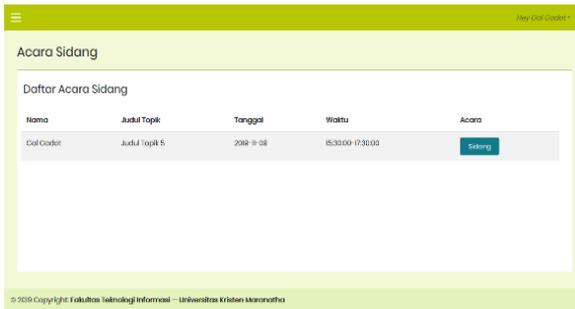
Beberapa fitur yang berbeda dari aplikasi terdahulu adalah:

1. Bimbingan secara digital. Proses bimbingan dapat dilakukan secara digital dan diverifikasi juga secara digital agar mengurangi penggunaan media fisik. Gambar 6 menunjukkan tampilan bimbingan secara digital.



Gambar 6. Tampilan bimbingan

2. Digitalisasi juga dilakukan untuk sidang. Revisi dicatat secara digital begitu juga dengan penilaian. Gambar 7 menunjukkan beberapa tampilan untuk list sidang seorang dosen.

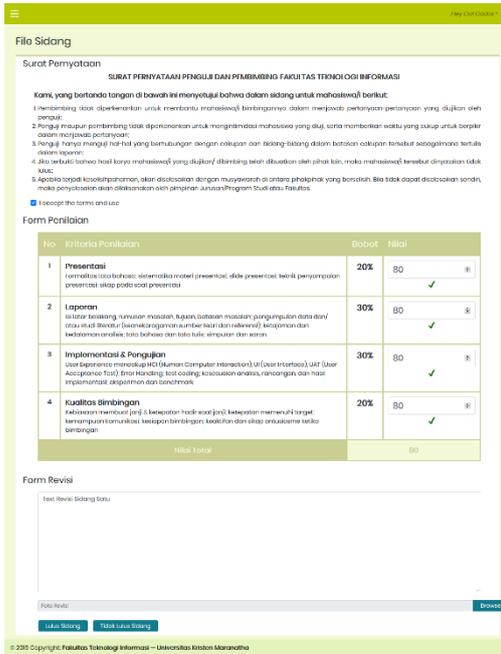


Gambar 7. Tampilan sidang Dosen

Ketika mahasiswa meminta persetujuan sidang, Dosen dapat memberikan persetujuan juga secara digital. Gambar 8 menunjukkan form persetujuan untuk dosen pembimbing.



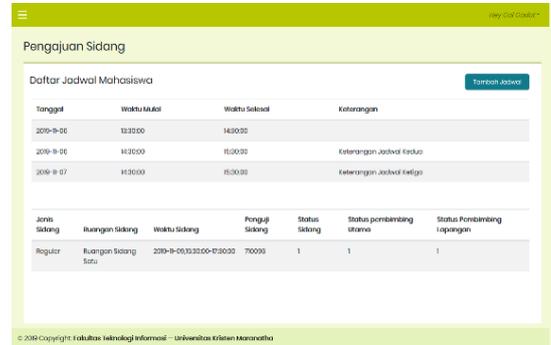
Gambar 8. Persetujuan sidang



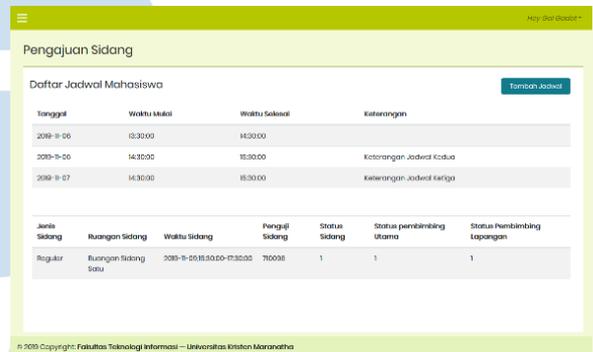
Gambar 9. Penilaian sidang

Penilaian juga dapat dilakukan secara digital. Gambar 9. Menunjukkan form penilaian dari sudut dosen.

Mahasiswa juga dapat melihat histori sidang serta revisi dari sidang yang telah dijalaninya. Gambar 10,11, dan 12 menunjukkan tampilan dari sisi mahasiswa.



Gambar 10. Tampilan histori sidang



Gambar 11. Tampilan pengajuan

Revisi Sidang

Form Revisi

Teks Revisi Sidang Satu

- Dasar Pemrograman (Praktikum) Kelas C/ Karna, 12.00 - 16.00
- Algoritma dan Struktur Data 1 (Teori) Kelas A/ Berni, 07.00 - 09.30
- Algoritma dan Struktur Data 1 (Praktikum) Kelas A/ Berni, 09.30 - 11.30
- Algoritma dan Struktur Data 2 (Teori) Kelas A/ Sekasa, 07.00 - 09.30
- Algoritma dan Struktur Data 2 (Praktikum) Kelas A/ Berni, 15.00 - 17.00
- Algoritma dan Struktur Data 2 (Teori) Kelas B/ Karna, 07.00 - 09.00
- Algoritma dan Struktur Data 2 (Praktikum) Kelas B/ Karna, 15.00 - 17.00
- Beasiswa 1 (Teori) Kelas A/ Berni, 12.00 - 15.00
- Beasiswa 1 (Praktikum) Kelas A/ Berni, 15.00 - 17.00
- Beasiswa 1 (Teori) Kelas B/ Raku, 07.00 - 09.30
- Beasiswa 1 (Praktikum) Kelas B/ Raku, 09.30 - 11.30
- Beasiswa 1 (Teori) Kelas C/ Sekasa, 09.30 - 12.00
- Beasiswa 1 (Praktikum) Kelas C/ Sekasa, 15.00 - 17.00
- Pemrograman Berorientasi Objek 1 A (Teori) Kelas A/ Raku, 07.00 - 09.30
- Pemrograman Berorientasi Objek 1 A (Praktikum) Kelas A/ Raku, 15.00 - 17.00
- Pemrograman Berorientasi Objek 1 B (Teori) Kelas A/ Berni, 12.00 - 15.00
- Pemrograman Berorientasi Objek 1 B (Praktikum) Kelas A/ Berni, 15.00 - 17.00
- Pemrograman Berorientasi Objek 2 B (Teori) Kelas A/ Sekasa, 07.00 - 09.30
- Pemrograman Berorientasi Objek 2 B (Praktikum) Kelas A/ Sekasa, 15.00 - 17.00
- Pemrograman Web 2 (Teori) Kelas A/ Karna, 07.00 - 09.30
- Pemrograman Web 2 (Praktikum) Kelas A/ Karna, 15.00 - 17.00
- Pemrograman Web 2 (Teori) Kelas B/ Raku, 07.00 - 09.30
- Pemrograman Web 2 (Praktikum) Kelas B/ Raku, 15.00 - 17.00

Foto Revisi

Kontfirmasi Dosen

Dosen	Status	Konfirmasi
Pembimbing	1	<input type="button" value="Konfirmasi"/>
Harap-ij	1	<input type="button" value="Konfirmasi"/>

© 2018 Copyright Fakultas Teknologi Informasi — Universitas Kristen Maranatha

Gambar 12. Tampilan sidang mahasiswa

Untuk melakukan evaluasi dan pengujian dari efektifitas dari aplikasi kerja praktek usulan, akan dilakukan sejumlah evaluasi dan pengujian sebagai berikut:

- Aplikasi akan diuji dan direvisi pada setiap dua minggu oleh Koordinator KP saat ini berdasarkan SOP yang saat ini berlaku dan SOP yang hendak diterapkan berikutnya. Pengujian dan revisi ini akan dilakukan terus menerus sepanjang pengembangan perangkat lunak.
- Aplikasi akan diterapkan secara berdampingan dengan proses KP yang saat ini berlangsung pada semester berikut. Apabila pengembangan aplikasi belum rampung pada saat KP dimulai maka akan dicoba pengujian pada *batch* KP ke dua yaitu tengah semester. Sebuah survei *online* kemudian akan diberikan pada mahasiswa yang melewati proses KP untuk membandingkan kinerja aplikasi usulan dibandingkan dengan sistem terdahulu.
- Sebuah survei *online* juga akan diberikan kepada dosen fakultas IT universitas Kristen Maranatha sebagai pembanding kinerja *website* dengan sistem terdahulu. Sumber data yang didapat dari kelas kerja praktek adalah 23 orang sumber data.

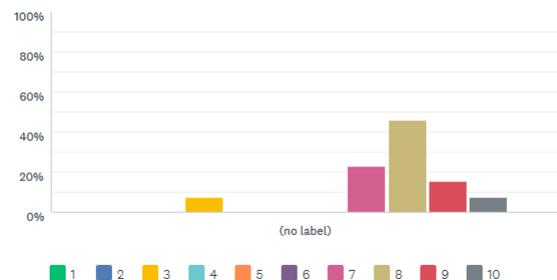
Pertanyaan pada survey dibagi menjadi 4 bagian besar yaitu:

1. Performa web baru dalam proses pendaftaran topik dan penerimaannya.

2. Performa web dalam proses bimbingan dan untuk evaluasi bimbingan.
3. Performa web dalam proses sidang dan untuk revisi sidang.
4. Performa web dalam proses pelaporan hasil kerja praktek.

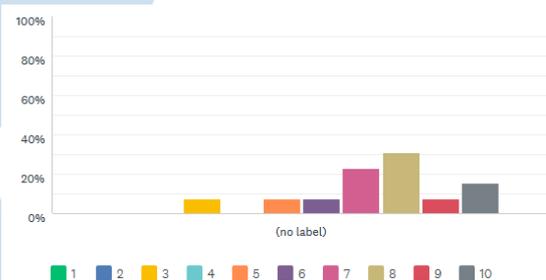
Dengan setiap pertanyaan diberikan skala dari 0-10, dimana 0 adalah sangat tidak puas dan 10 adalah sangat puas. Hasil survei adalah pada Gambar 13 hingga 15.

Hasil survey untuk pendaftaran topik:



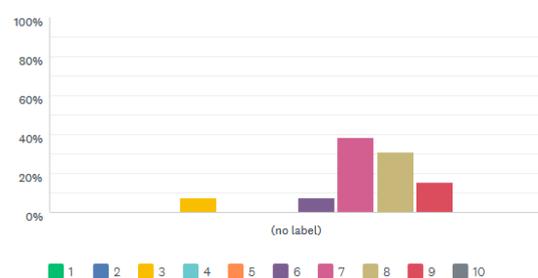
Gambar 13. Survei pendaftaran topik

Hasil survey untuk proses bimbingan:



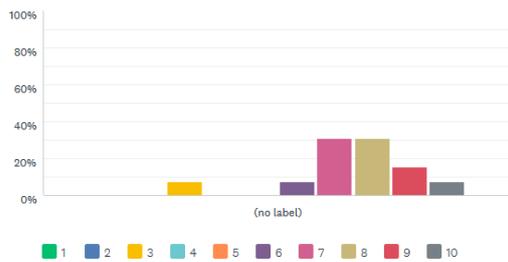
Gambar 14. Survei bimbingan topik

Hasil survei pendaftaran sidang:



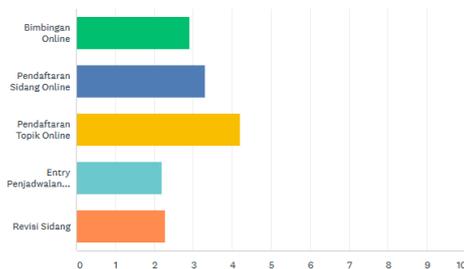
Gambar 15. Survei pendaftaran sidang

Survei kepuasan pengguna secara keseluruhan:



Gambar 16. Survei kepuasan

Selain dari 4 pertanyaan survei, diberikan juga pertanyaan untuk melihat fitur yang paling berguna pada web kp digital. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 17. Hasil survei menunjukkan pendaftaran topik online menjadi fitur yang paling dirasakan berguna karena sebelumnya pendaftaran topik dilakukan manual.



Gambar 17. Fitur paling berguna

## V. SIMPULAN DAN SARAN

Digitalisasi proses kerja praktek menunjukkan kepuasan yang cukup baik dari pengguna. Dengan fitur pendaftaran menjadi fitur yang paling berguna menurut survei. Web ini juga berhasil mendigitalisasi seluruh proses kerja praktek dari pendaftaran topik hingga penilaian dan revisi. Untuk pengembangan sistem kedepan adalah dengan mengintegrasikan penyimpanan dokumen kerja praktek secara digital dengan *digital signing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. F. Andalas, "Digitalisasi Dunia Pendidikan? Humanisme Digital sebagai," in *Membangun optimisme meretas kehidupan baru dalam dunia pendidikan*, Malang, UMM Press, 2020, p. 26.
- [2] Murhadi and Ponidi, "Digitalisasi Sekolah Melalui Pengembangan Website," *jurnal INTEK*, vol. 3, 2020.
- [3] S. P. Effendi and E. Tasrif, "PERANCANGAN DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI AKADEMIK," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [4] L. Yuningsih, "Implementasi Framework Laravel Pada Aplikasi Digitalisasi Arsip Sekretariat organisasi Mahasiswa STMIK STIKOM Bali," in *Konferensi nasional Sistem dan informatika*, Denpasar, 2017.
- [5] k. mulyanto, e. d. handoyo and s. santoso, "Perancangan Game Edukasi untuk operasi dasar Matematika dengan penerapan metode Lattice "Rancage Matematika"," *STRATEGI*, vol. 1, no. 2, 2019.
- [6] D. Irsa, R. Wiryasaputra and S. Primaini, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK SIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID," *JURNAL INFORMATIKA GLOBAL VOLUME*, vol. 6, no. 1, 2015.
- [7] E. Sudarmilah and P. A. Wibowo, "Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi untuk Pengenalan Organ tubuh manusia," *Khazanah Informatika*, vol. 11, 2016.
- [8] R. V. Imbar and A. , "Aplikasi Inventaris Judul KP dan TA dengan Bahasa Pemrograman PHP," Bandung, 2011.
- [9] B. Alan and O. Karnalim, "Revitalizing Internship Registration Portal with an Implementation of Application Lifecycle Management," *SISFORMA*, 2018.
- [10] L. Afuan, "Pemanfaatan Framework Codeigniter dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed (Codeigniter Framework Used in Information System Development for Studentâ™s Report Data Collection Pr," *JUITA*, vol. 1, 2012.
- [11] R. Adiwinata, E. A. Sarwoko and I. Indiryanti, "SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR & PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED PROCESS," *JURNAL MASYARAKAT INFORMATIKA*, vol. 2, no. 3, 2011.
- [12] M. Septya, P. W. Putut and R. H. Heliza, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS MULAWARMAN," *Jurnal Ilmiah ilmu komputer Informatika mulawarman*, vol. 13, no. 2, 2018.
- [13] M. Arifin, "ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PADA INSTANSI/PERUSAHAAN," *Jurnal Simetris*, vol. 5, no. 1, 2014.
- [14] I. G. N. W. Pratama, I. A. C. Putra and A. L. Datya, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEBSITE ( STUDI KASUS PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS DHYANA PURA BALI )," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 3, no. 1, 2017.
- [15] A. S. Mohammad and A. F. Ramadhan, "APLIKASI BIMBINGAN KERJA PRAKTEK DAN TUGAS AKHIR MAHASISWA MENGGUNAKAN SISTEM REMOTE DATABASE SQL," *Jurusan Teknik Informatika Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau*, vol. 7, no. 1, 2017.