

Lampiran Lampiran

Lampiran 1 Pengajuan Kerja Profesi

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENGAJUAN KERJA PROFESI	SPT-I/03/SOP-27.b/F-01
		No. Rekaman

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo
 NIM : 2019071075 Tahun Akademik : 2024/2025
 Program Studi : Informatika
 Materi/Judul KP : Pembuatan Mini Game Dengan Scratch Untuk Edukasi Anak-anak

A. KP Bagi Mahasiswa Tidak / Sedang Bekerja*

Instansi/Perusahaan : Sinar Cendekia
 Nama Pembimbing Kerja : Rahmatullah
 Jabatan : IT
 Alamat KP : Jl. Lengkong Gudang Timur Raya No.10, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan
 Telepon/email : +62 857-2290-0097
 Masa Kerja Profesi : 12 Bulan
 Mulai dari : 17 Juli 2024 sampai dengan : 20 Juni 2025

B. KP Bagi Mahasiswa Berwirausaha*

Jenis Usaha : (Bukan Mitra e-Commerce)
 Alamat KP :
 Masa Kerja Profesi :
 Mulai dari : sampai dengan:.....

Persetujuan Oleh Kaprodi :

☒ Disetujui

Tgl :

☐ Tidak Disetujui

Paraf :

Alasan

Dosen Pembimbing Kerja Profesi : Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.

(Diisi oleh Kaprodi)

Tgl: 08 Juli 2024

Tgl: 08 Juli 2024

Tgl: 08 Juli 2024

Yang mengajukan,

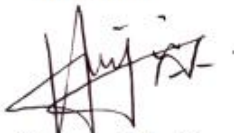
Mengetahui,

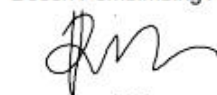
Menyetujui,

Mahasiswa

Dosen Pembimbing KP,

Kepala Program Studi,







(Benjamin Nickel Siswoyo)

(Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)

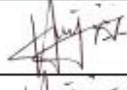
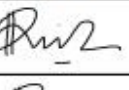
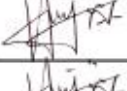
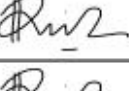
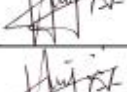
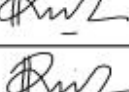
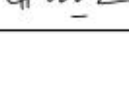
(Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.)

*Coret yang tidak perlu

Lampiran 3 Bimbingan Kerja Profesi

	FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI	SPT-I/03/SOP-27.b/F-04
		No. Rekaman

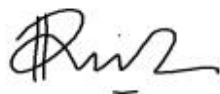
Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo
 Program Studi/NIM : Informatika
 Nama Instansi/Perusahaan : Sinar Cendekia
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Guru IT
 Tanggal Pelaksanaan KP : 17 Juli 2024 s.d 20 Juni 2025
 Nama Dosen Pembimbing KP : Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.

No.	Tanggal	Materi	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen Pembimbing KP
1.	03-03-2025	Bimbingan dan Pengarahan KP oleh Dosen		
2.	17-05-2025	Bimbingan Bab 1 sampai Bab 4		
3.	27-05-2025	Bimbingan Lanjutan Bab 1 sampai Bab 4		
4.	03-06-2025	Bimbingan Laporan Final		

*** jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar*

Tgl: 28 Juni 2025

Dosen Pembimbing KP,



(Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)

Lampiran 4 Pengajuan Sidang Kerja Profesi

	FORMULIR PENGAJUAN SIDANG KP	SPT-I-03-SOP-27.b-F-07
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo
 Prodi/NIM : Informatika / 2019071075
 Judul Laporan KP : Pembuatan Mini Game Dengan Scratch Untuk Edukasi Anak-anak

Dosen Pembimbing : Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.

Dosen Penguji : Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.

Jadwal Sidang KP : Tempat : B506 Hari/Tanggal: 3 Juli 2025

Telah memenuhi syarat Sidang KP: (mohon beri tanda V untuk syarat yang relevan)

No	Syarat	Ya	Tidak
1	Berstatus aktif dan tidak sedang dikenakan sanksi akademik	V	
2	Telah melaksanakan KP sesuai SOP Kerja Profesi	V	
3	Menyerahkan draft laporan KP sebanyak 2 (dua) eksemplar	V	
4	Telah menyelesaikan pembimbingan Laporan KP min 4 x	V	
5	Menyerahkan Formulir Penilaian Pelaksanaan KP oleh Pembimbing Kerja dan Dosen Pembimbing KP*	V	

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menugaskan
			
Benjamin Nickel Siswoyo	Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.	Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.	Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.

* Coret yang tidak perlu

Lampiran 5 Revisi Sidang Kerja Profesi

	FORMULIR REVISI LAPORAN KP	SPT-I-03-SOP-27.b-F-11
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo
 Prodi/NIM : Informatika / 2019071075
 Judul Laporan KP : Pembuatan Mini Game Untuk Edukasi Anak-anak

Dosen Pembimbing : Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.

Dosen Penguji : Hendi Hermawan, ST, MTI.

Jadwal Sidang : Tempat : B508..... Hari/Tanggal: 3 Juli 2025

Revisi yang dilakukan :

Laporan sudah disusun dengan cukup baik dan sistematis, namun perlu dilakukan beberapa revisi minor. Disarankan untuk menyelaraskan format penomoran subbab dan memperbaiki penggunaan bahasa agar lebih formal dan konsisten, terutama dengan menghindari kata ganti orang pertama. Beberapa bagian perlu ditambahkan referensi yang lebih kuat, khususnya pada konsep pembelajaran berbasis proyek dan computational thinking. Visualisasi hasil karya masih terbatas, sehingga sebaiknya disertakan tangkapan layar atau dokumentasi game yang telah dibuat untuk memperkuat bukti capaian. Selain itu, beberapa kalimat perlu disederhanakan agar lebih efektif dan mudah dipahami.

Tangerang Selatan, 3 Juli 2025



Hendi Hermawan, ST, MTI.
 Dosen Penguji

Lampiran 6 Rencana Tindak Lanjut Pemantauan KP

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR RENCANA TINDAK LANJUT PEMANTAUAN KERJA PROFESI	SPT-I/03/SOP-27/F-05
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo _____
 Nomor Induk Mahasiswa : 2019071075 _____
 Instansi : Sinar Cendekia _____
 Program Studi : Informatika _____
 Bagian/Divisi : Guru IT _____
 Uraian Pekerjaan : Pembuatan Mini Game Untuk Edukasi Anak-anak _____

Hasil Pemantauan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah(CPMK) Kerja Profesi		
1	Mahasiswa mampu memahami gambaran dunia kerja serta kebutuhannya, khususnya yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika	Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap lingkungan kerja dan kebutuhan industri di bidang Informatika.
2	Mahasiswa mampu meningkatkan wawasan pengetahuan, pengalaman, kemampuan dan keterampilan dalam dunia kerja khususnya yang berkaitan dengan penerapan bidang ilmu Informatika	Selama kegiatan, mahasiswa aktif belajar dan mengaplikasikan pengetahuan dengan baik dalam tugas-tugas yang diberikan.
3	Mahasiswa mampu memberikan masukan kepada prodi terkait kebutuhan lulusan di dunia kerja yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika	Mahasiswa memiliki pemahaman yang relevan terhadap kebutuhan industri dan mampu memberikan masukan yang konstruktif.
4	Mahasiswa mampu mengurai masalah di bidang Informatika yang dijumpai di dunia kerja serta mengaitkan teori dengan praktik	Mahasiswa cukup cakap dalam menganalisis masalah serta menghubungkan teori dengan implementasi nyata di lapangan.
5	Mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan bernalar, kemampuan untuk mencari solusi sendiri dan berpikir runut/sistematis	Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dengan pendekatan yang logis dan terstruktur.
6	Sikap kerja yang menjunjung etiko berorganisasi, bersikap jujur, disiplin, komitmen, membangun sikap profesional dan dapat diandalkan	Mahasiswa menunjukkan sikap kerja yang baik, profesional, dan dapat diandalkan dalam menyelesaikan tanggung jawab.

Tgl: 20 Juni 2025

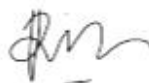
Pembimbing Kerja,



(Rahmatullah)

Tgl: 02 Juli 2025

Dosen Pembimbing KP,



(Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)

Tgl: 02 Juli 2025

Mengetahui,

Kepala Program Studi,



(Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.)

Lampiran 2 Penerimaan Kerja Profesi

	FORMULIR PENERIMAAN KERJA PROFESI	SPT-I/03/SOP-27.b/F-02
		No. Rekaman

Nama Instansi : Sinar Cendekia

Nomor Identitas Instansi *) :

Alamat : Jl. Lengkong Gudang Timur Raya No.10,Kec.
Serpong, Kota Tangerang Selatan.

Bersedia menjadi tempat pelaksanaan kerja profesi untuk

Nama Mahasiswa : Benjamin Nickel Siswoyo

Nomor Induk Mahasiswa : 2019071075

Program Studi : Informatika

Tahun Akademik : 2024/2025

Pelaksanaan Kerja Profesi dijadwalkan sebagai berikut:

Tanggal Mulai : 17 Juli 2024

Tanggal Selesai : 20 Juni 2025

Total Jam Kerja **) : 400 Jam

Bagian/Divisi : Guru IT

Uraian Pekerjaan ***) : Pembuatan Mini Game Untuk Edukasi Anak-anak.

Nama Pembimbing Kerja : Rahmatullah

Kontak Pembimbing Kerja : HP : +62 857-2290-0097

Email :

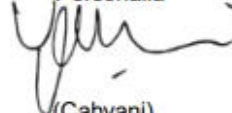
Demikian informasi ini diberikan sesuai perihal di atas untuk digunakan sebaik-baiknya.

Tgl: 17 Juli 2024
Mengetahui,
Pembimbing Kerja



(Rahmatullah)

Tgl: 17 Juli 2024
Menyetujui,
Bagian SDM/Human Resources/
Personalia



(Cahyani)

*) Instansi KP wajib berbadan hukum, dibuktikan dengan dokumen resmi antara lain tetapi tidak terbatas pada Akta Perusahaan, SIUP dan NPWP; dan bukan milik keluarga inti dari mahasiswa yang melakukan KP

**) Jumlah jam kerja KP minimal 400 jam kerja

***) Bisa dituliskan dalam lembar terpisah apabila tempat tidak mencukupi

Lampiran 7 Transkrip

TRANSKRIP NILAI SEMENTARA

Nama / Name : BENJAMIN NICKEL SISWOYO
 Tempat dan Tanggal Lahir / Place and date of birth : Jayapura, 17 November 1996
 Program Studi / Study Program : Informatika /
 Fakultas / Faculty : Fakultas Teknologi dan Desain / Faculty of Technology and Design
 Jenjang / Grade : Strata 1 / Under Graduate Program
 Nomor Induk Mahasiswa / Identification Number : 2019071075

No	Mata Kuliah / Course Title	K/C	HM/G	No	Mata Kuliah / Course Title	K/C	HM/G
1	Bahasa Indonesia / Indonesian	2	C+	25	Pengantar Keamanan Siber / Introduction to Cyber Security	2	A-
2	Bahasa Inggris / English	2	A-	26	Sistem Operasi / Operating Systems	3	B+
3	Dasar Logika Matematika / Logical and Mathematical Reasoning	3	B+	27	Informatika Lingkungan / Informatics Environmental	2	B+
4	Wawasan Kewirausahaan / Entrepreneurship Mindset	2	A-	28	Teori Komputasi / Computational Theory	3	B-
5	Kalkulus 1 / Calculus 1	3	B-	29	Sistem Cerdas / Intelligent Systems	3	A-
6	Fisika Dasar / Fundamental Physics	2	B-	30	Sistem Tertanam / Embedded System	4	B-
7	Dasar-dasar Pemrograman / Fundamental Programming	4	B+	31	Jaringan Komputer / Computer Network	4	B-
8	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan / Pancasila Ideology and Civic Education	3	B	32	Pemrograman Web / Web Programming	4	B+
9	Agama / Study Of Religion	2	A-	33	Rekayasa Perangkat Lunak / Software Engineering	3	B-
10	Kewirausahaan Dasar / Fundamental Entrepreneurship	3	C+	34	Pemrograman Bergerak / Mobile Programming	4	A-
11	Kalkulus 2 / Calculus 2	3	A-	35	Metode Penelitian / Research Methodology	2	C-
12	Aljabar Linear / Linear Algebra	3	B	36	Komputer Grafik / Computer Graphics	4	A-
13	Struktur Data dan Algoritma / Data Structure and Algorithms	4	C	37	Pemrograman Visual / Visual Programming	4	A-
14	Pembangunan Berkelanjutan / Sustainable Development	2	B-	38	Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) / Introduction to Information Technology and Communication	3	A-
15	Matematika Diskrit / Discrete Mathematics	3	A-	39	Kerja Profesi / Internship	3	A-
16	Desain dan Analisis Algoritma / Design and Analysis of Algorithms	4	A-	40	Manajemen Proyek / Project Management	3	C+
17	Pemrograman Berorientasi Objek / Object Oriented Programming	4	B-	41	VISI KOMPUTER / Computer Vision	3	B-
18	Arsitektur dan Organisasi Komputer / Computer Architecture and Organization	3	D	42	Teknik Aplikasi Multimedia / Multimedia Application Technique	3	A-
19	Interaksi Manusia Komputer / Human Computer Interaction	3	C+	43	Tugas Akhir / Final Project	6	C+
20	Analisis Numerik / Numerical Analysis	4	B-	44	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN *) / Decision Support System	3	C+
21	Basisdata / Database	4	B-	45	PEMROGRAMAN APLIKASI JARINGAN / Network Application Programming	3	B+
22	Statistika dan Probabilitas / Statistic and Probability	3	B+	46	Sistem Keamanan Jaringan / Network Security System	3	A-
23	Pengantar Kecerdasan Buatan / Introduction to Artificial Intelligence	2	B+	47	HaKI Desain / Patent & Trademark	3	C
24	Pengantar Sistem Digital / Introduction to Digital Systems	2	A-				

Judul Tugas Akhir / Final Assignment :

Studi Literatur Penentuan Golongan Laptop Dengan Metode Fuzzy Mamdani			
Keterangan	:	Jumlah sks kumulatif / <i>Total Of Credits</i>	145
HM/G	:	Indeks Prestasi Kumulatif / <i>Cummulative GPA</i>	3.00
K/C	:	Jumlah sks lulus / <i>Number of credits passed</i>	145

Tangerang Selatan, 24 Juli 2025
Kepala Biro Pendidikan

Yunus Widjaja, S.Kom, M.M.
NIP. 08.0621.012