

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA PROFESI

#### 3.1 Bidang Kerja

Selama Praktikan melaksanakan Kerja Profesi (KP) pada Lembaga Penjaminan Mutu Universitas yang mana Lembaga tersebut berada pada naungan Universitas Pembangunan Jaya. Pelaksanaan Kerja Lapangan berlangsung dilakukan selama 3 bulan penuh. Praktikan ditempatkan pada Perancangan Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi. Praktikan dipercaya oleh Pembimbing Kerja untuk mendapatkan tugas membuat aplikasi penghubung antara Unit Kerja dan Program Studi di Universitas Pembangunan Jaya. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan atau menganalisa pemecahan masalah yang akan atau sedang terjadi. Selain itu dari aplikasi tersebut juga diharapkan dapat meringankan pekerjaan pegawai di dalamnya. Salah satu contohnya adalah untuk saling terhubung antara unit kerja satu dengan yang lainnya. Dan perancangan sebuah *output* berupa aplikasi tersebut yang dinamakan Laporan Monitoring dan Evaluasi. Dalam merancang aplikasi ini, Praktikan bekerja sama dengan 1 orang lainnya secara tim. Dibawah ini tercantum nama dan divisi dari tim yang termasuk dalam pembuatan Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi, yaitu:

1. Ryan Ma'ruf Tribuono: Back end Developer

Selama berlangsungnya pembuatan aplikasi, praktikan selalu berkoordinasi dengan tim agar tidak terjadinya kesalahpahaman. Khususnya Praktikan bekerja sama dengan *front-end developer* dalam merancang desain aplikasi ini.

#### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama 3 (tiga) bulan sebagai Front End Developer dalam pembuatan Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi. Tahapan pelaksanaan Kerja Profesi dilakukan mulai dari tahap perencanaan aplikasi yang dilakukan oleh Praktikan sendiri. Tahap mulai awal yaitu *mockup*, dalam proses desain dan pengembangan aplikasi *mockup* adalah visualisasi sebuah konsep desain. Selain itu mockup adalah gambaran *mid-fidelity* ataupun

*high-fidelity* yang menggambarkan pilihan warna desain, *layout*, tipografi, *iconography*, visual navigasi dan keseluruhan tampilan aplikasi yang didesain. Dan dari hasil *mockup* yang dibuat, aplikasi dapat menampilkan *form task* serta menampilkan Unit Kerja dan Program Studi yang dimana anggotanya merupakan *user* dari Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi. Tujuan atau *point* dari Aplikasi yang dikembangkan berdasarkan permintaan disajikan di bawah ini:

- 1 Sistem yang dapat mengisi *form task* untuk Identifikasi Akar Masalah dan bisa melakukan rencana tindak lanjut.
- 2 Sistem yang dapat mengisi *form task* untuk Faktor Pendukung Keberhasilan dan juga bisa menuliskan target yang dicapai.
- 3 Sistem yang dapat mengisi *form task* Terobosan Karya Inovatif dan juga bisa menambahkan dampak positifnya.

### 3.2.1 Perencanaan Tugas

#### a. Front-End Developer

*Front-End Developer* memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap pengembangan *interface design* aplikasi, mulai dari pengembangan design mockup, hingga mengimplementasikannya ke dalam bentuk *code*. Dalam hal ini *Front-End Developer* diharapkan dapat menciptakan tampilan aplikasi dengan *interface* yang menarik dan *user-friendly* sehingga pengguna nantinya akan lebih mudah memahami dalam menggunakan aplikasi yang dibuat. *Front-End Developer* juga diharapkan memiliki kemampuan dalam menggunakan *design tools* seperti Adobe Photoshop, Illustrator, XD dan *programming tools* yakni, HTML, CSS, dan Framework Bootstrap. Hal tersebut bertujuan untuk mendukung keperluan desain seperti dalam pembuatan *mockup* hingga implementasi *mockup* kedalam bentuk *code* sehingga dapat menyelesaikan tanggung jawab dalam pembuatan aplikasi yang telah diberikan oleh Pembimbing Kerja dengan baik.

#### b. Back-End Developer

*Back-End Developer* bertanggung jawab terhadap jalannya aplikasi dengan baik sesuai arahan dari Pembimbing Kerja dan kebutuhan yang diinginkan. *Back-End Developer* juga memiliki tugas dalam pembuatan *web-services* aplikasi, dimulai dari pembuatan *function*, pembuatan data sistem dengan JSON dan integrasi data system melalui API yang telah dibuat oleh *Back-End Developer*.

### 3.2.2 Analisa dan Perancangan Mockup Desain Aplikasi

Selama perancangan tampilan aplikasi, praktikan membutuhkan penjelasan langsung dari calon pengguna Aplikasi yaitu karyawan Lembaga Penjaminan Mutu Universitas (LPMU). Dapat dipahami bahwa tampilan permintaan yang dikirim oleh Praktikan mungkin seperti yang diharapkan. Selain itu, ketika merancang tampilan aplikasi, Praktikan menggunakan konsep Interaksi Manusia Komputer (IMK) sebagai koneksi manusia-komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi. Konsep IMK juga digunakan untuk tujuan memungkinkan orang lebih mudah untuk memahami aplikasi. Operasi dirancang untuk menjadi *user-friendly*, akrab, dan mudah digunakan.

Sebelum memasuki tahap pembuatan aplikasi, Praktikan lebih dahulu membuat *timeline* yang sudah ditentukan untuk membuat dan merancang Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi.

Tabel 3.1 Timeline Pelaksanaan Kerja Profesi

No	Kegiatan	Bulan												PIC
		Jun				Jul				Agustus				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengenalan mengenai LPMU	■												Analyst, UI/UX, & Web Dev
2	Analisa dan Perancangan Aplikasi	■	■	■										Analyst
3	Pembuatan <i>design</i> tampilan <i>website</i>				■									UI/UX
4	<i>Development website</i>					■	■	■	■	■	■			Web Dev
5	<i>Testing and implementation Website</i>												■	Analyst, UI/UX, & Web Dev
6	Perbaikan <i>Bugs</i>												■	Web Dev



- Elisitasi Tahap II

**Keterangan:**

- M : Mandatory
- D : Desirable
- I : Inessential

Tabel 3.3 Elisitasi Tahap II

		M	D	I
<b>zFunctional</b>				
<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>				
<b>Saya ingin system dapat :</b>				
1.	Menampilkan <i>form</i> untuk <i>login</i>	✓		
2.	Menampilkan <i>form</i> untuk <i>registrasi</i>	✓		
3.	Menampilkan menu utama	✓		
4.	<i>User</i> dapat menampilkan <i>form task</i>		✓	
5.	<i>User</i> dapat menambahkan <i>form task</i>		✓	
6.	Admin dapat menampilkan <i>form task</i>		✓	
7.	Admin dapat menambahkan unit kerja	✓		
8.	Admin dapat menambahkan program studi	✓		
9.	Admin dapat menambahkan <i>waiting user</i>	✓		
10.	Admin dapat menghapus <i>form task</i>	✓		
11.	Admin dapat menghapus <i>user admin</i>	✓		
12.	Admin dapat <i>logout</i>		✓	
13.	<i>User</i> dapat <i>logout</i>		✓	
14.	<i>Setting username dan password / Reset Username &amp; Password</i>		✓	
<b>Non Functional</b>				
<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>				
<b>Saya ingin system dapat :</b>				
1.	Sistem <i>user friendly</i>	✓		
2.	Sistem dapat berjalan di setiap browser	✓		

- Elisitasi Tahap III

**Keterangan :**

- T : Technical
- O : Operational
- E : Economic
- H : High
- M : Medium
- L : Low

Tabel 3.4 Elisitasi Tahap III

		T			O			E		
		H	M	L	H	M	L	H	M	L
<b>Functional</b>										
<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>										
<b>Saya ingin sistem dapat:</b>										
1.	Menampilkan <i>form login</i>			✓			✓			✓
2.	Menampilkan <i>form registrasi</i>			✓			✓			✓
3.	Menampilkan menu utama		✓				✓			✓
4.	User dapat menampilkan <i>form task</i>	✓					✓		✓	
5.	User dapat menambahkan <i>form task</i>		✓			✓				✓
6.	Admin dapat menampilkan <i>form task</i>			✓			✓			✓
7.	Admin dapat menambahkan unit Kerja			✓		✓				✓
8.	Admin dapat menambahkan program studi		✓			✓				✓
9.	Admin dapat menambahkan <i>waiting User</i>		✓			✓				✓
10.	Admin dapat menghapus <i>form task</i>		✓			✓				✓
11.	Admin dapat menghapus <i>user prodi</i>		✓			✓				✓
12.	Admin dapat <i>logout</i>		✓			✓				✓
13.	User dapat <i>logout</i>		✓			✓				✓
14.	<i>Setting username dan password / Reset Username &amp; Password</i>	✓			✓				✓	
<b>Non Functional</b>										

	<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>								
	<b>Saya ingin sistem dapat:</b>								
1.	Sistem <i>user-friendly</i>			✓			✓		✓
2.	Sistem dapat berjalan di setiap browser			✓			✓		✓

- Elisitasi Tahap Akhir

Tabel 3.5 Elisitasi Tahap Akhir

<b>Functional</b>	
	<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>
	<b>Saya ingin system dapat:</b>
1.	Menampilkan <i>form login</i>
2.	Menampilkan <i>form registrasi</i>
3.	Menampilkan menu utama
4.	<i>User</i> dapat menampilkan <i>form task</i>
5.	<i>User</i> dapat menambahkan <i>form task</i>
6.	Admin dapat menampilkan <i>form task</i>
7.	Admin dapat menambahkan unit kerja
8.	Admin dapat menambahkan program studi
9.	Admin dapat menambahkan <i>waiting user</i>
10.	Admin dapat menghapus <i>form task</i>
11.	Admin dapat menghapus <i>user admin</i>
12.	Admin dapat <i>logout</i>
13.	<i>User</i> dapat <i>logout</i>
14.	<i>Setting username</i> dan <i>password</i> / <i>Reset Username &amp; Password</i>
<b>Non Functional</b>	
	<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>
	<b>Saya ingin system dapat:</b>
1.	Sistem <i>user-friendly</i>
2.	Sistem dapat berjalan di setiap browser

Setelah mendapatkan fitur-fitur pada aplikasi dan daftar kebutuhannya untuk perancangan tampilan, Praktikan mengulas desain *mockup* (rancangan tampilan) yang sudah dibuat dengan bantuan aplikasi figma. Hasil perancangan *mockup* pada aplikasi tersebut nantinya akan digunakan sebagai tampilan *login* pada aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi, berikut merupakan gambar serta penjelasan dari gambar tersebut:

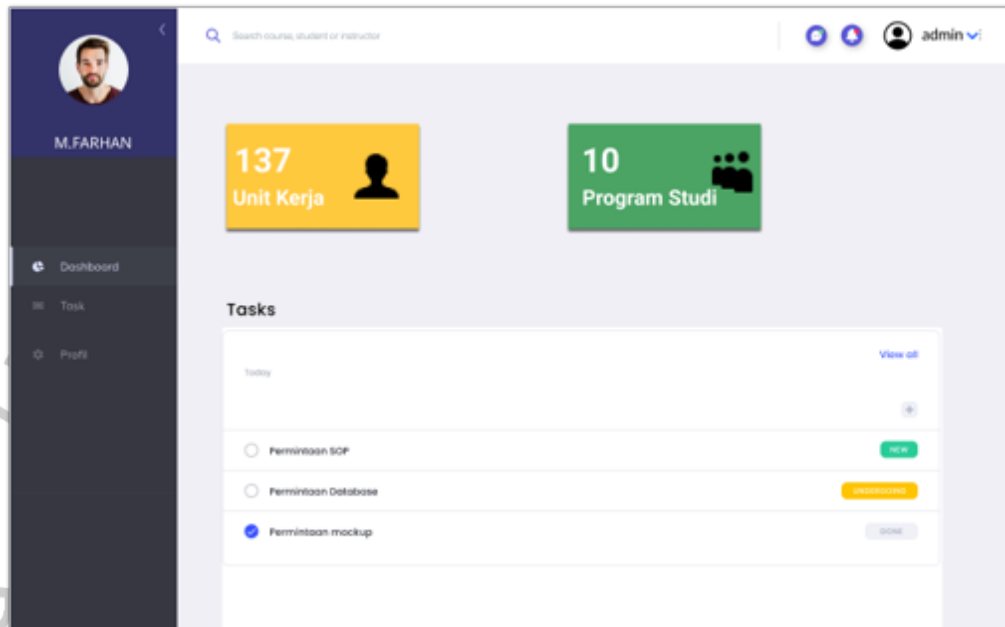


**3.2.1. Gambar *Mockup* Halaman utama**

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Pada gambar diatas merupakan tampilan *mockup login* yang telah dibuat. Dalam pengembangan tersebut Praktikan selalu melakukan komunikasi dua arah antara Praktikan dan tim agar aplikasinya akan memiliki tampilan yang sesuai dengan *requirement* serta memiliki tampilan yang *user-friendly*. Gambar 3.2.1 merupakan gambar dari tampilan utama, yang mana tampilan tersebut digunakan untuk melakukan proses *user* atau *admin login*.





3.2.2. Gambar *Mockup* halaman dashboard  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

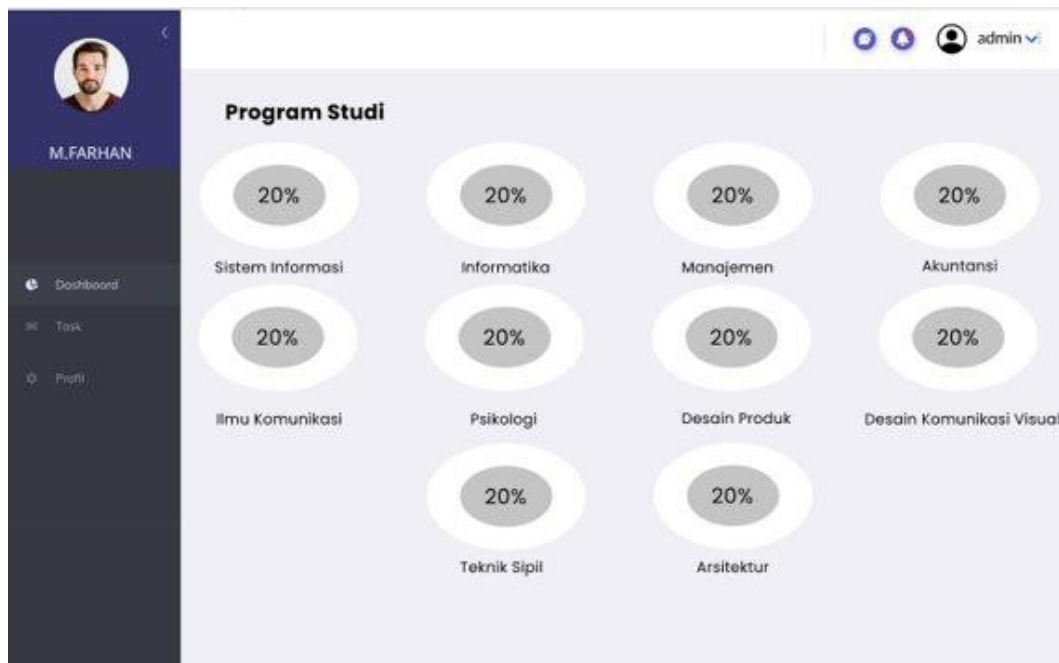
**Gambar 3.2.2.** Menggambarkan tampilan *mockup* halaman utama setelah *login*. Bisa dilihat pada gambar tersebut terdapat *form task* yang nantinya akan diinput pada si pengguna atau *user*. Dan disitu juga terdapat kolom Unit Kerja yang di dalamnya meliputi 137 Unit Kerja yang ada di Universitas Pembangunan Jaya. Begitu juga dengan Program Studi, di dalam kolom tersebut terdapat 10 Program Studi yang ada di Universitas Pembangunan Jaya.



**3.2.3. Gambar Mockup Data Unit Kerja**

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

**Gambar 3.2.3.** Merupakan gambaran beberapa Unit Kerja yang berada di Universitas Pembangunan Jaya. Dan disitu bisa dilihat ada angka dan persen, maksud dari angka dan persen itu sendiri adalah untuk menilai atau memberikan *rating* secara otomatis pada Unit Kerja yang ada pada Universitas Pembangunan Jaya. Penjelasan singkatnya adalah angka dan persen itu bisa ada karena merupakan penilaian dari Unit Kerja mana saja yang paling sering dipakai atau digunakan oleh Program Studi ataupun Unit Kerja lainnya, maka keluarlah angka tersebut.



**3.2.4. Gambar Mockup Data Program Studi**

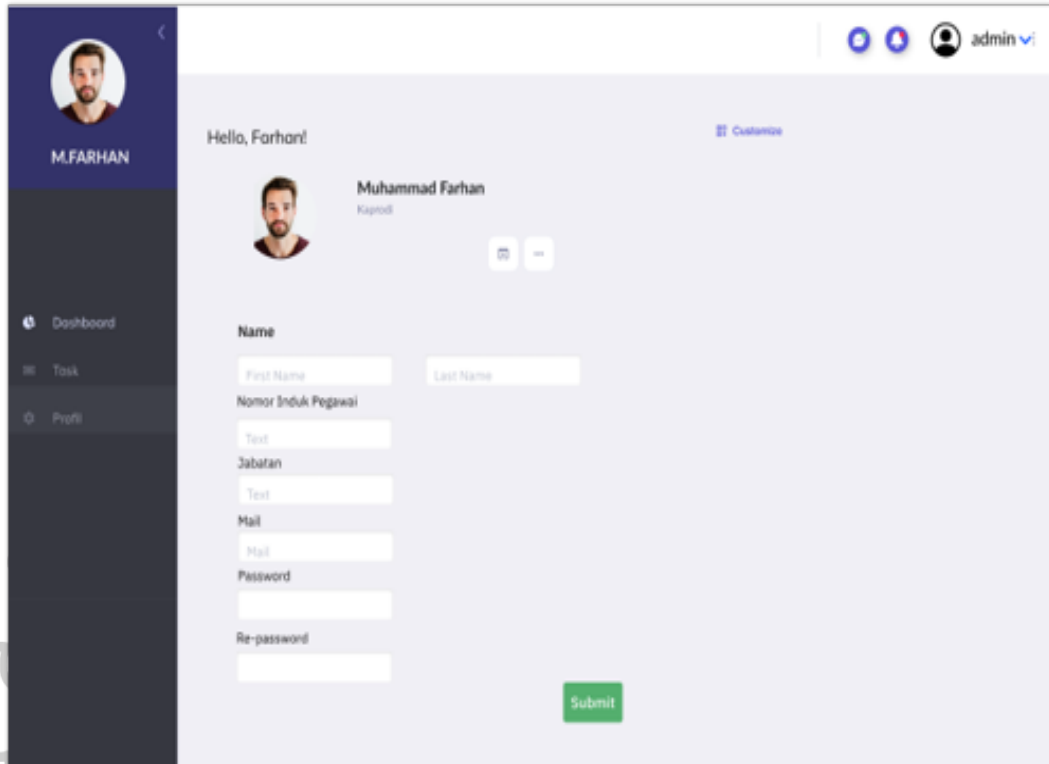
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

**Gambar 3.2.4.** Merupakan gambaran yang hampir sama dengan gambar 3.2.3 sebelumnya, kali ini adalah gambar Program Studi yang berada di Universitas Pembangunan Jaya. Dan disitu bisa dilihat ada angka dan persen. Maksud dari angka dan persen itu sendiri adalah untuk menilai atau memberikan *rating* secara otomatis pada Program Studi yang ada pada Universitas Pembangunan Jaya. Penjelasan singkatnya adalah angka dan persen itu bisa ada karena merupakan penilaian dari Program Studi mana saja yang paling sering dipakai atau digunakan oleh Unit Kerja ataupun Program Studi lainnya, maka keluarlah angka persen tersebut.

The image shows a web application interface for a task management system. On the left is a dark sidebar with a user profile for 'M. FARHAN' and navigation options for 'Dashboard', 'Task', and 'Profil'. The main content area is light gray and contains a form with the following sections: 'Kendala' with a text input field; 'Rencana tindak lanjut' with a text input field; 'Pihak yang terkait' with a dropdown menu and an 'Add' button; 'Keterangan' with a text input field; and 'Tanggal yang di tentukan' with a date input field. At the bottom left of the form is a '+AddTasks' link, and at the bottom right is a green 'Submit' button. The top right corner of the page shows a user profile icon labeled 'admin'.

**3.2.5. Gambar Mockup form Task**  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

**Gambar 3.2.5** merupakan pengisian *form Task* yang dimana fungsinya adalah untuk melaporkan kendala. Dan di dalamnya meliputi kendala, rencana tindak lanjut, pihak yang terkait, keterangan dan tanggal yang ditentukan. Jadi apa bila ada kendala pada salah satu Program Studia tau Unit Kerja, maka rencana tindak lanjut apa yang akan diambil, lalu pihak apa saja nanti yang terkait di dalamnya.



3.2.6. Gambar *Mockup* halaman profil

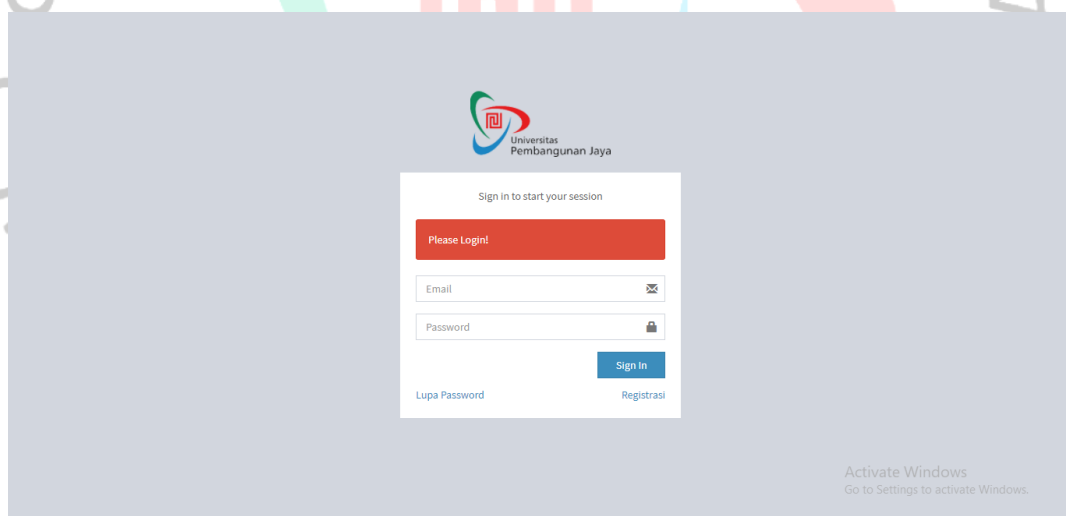
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

**Gambar 3.2.6** ini adalah merupakan tampilan profil pada Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi. Didalamnya terdapat bagian – bagian kolom untuk diisi seperti nama, jabatan, password dan lain lain. Dan tidak lupa pastinya ada tombol untuk mengubah foto profil.

### 3.2.3 Implementasi

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukan setelah tahap analisis dan *mockup* dari desain aplikasi. Setelah *mockup* selesai, Praktikan mempresentasikan hasil proyek kepada Pembimbing Kerja dan mendiskusikan apakah *mockup* sudah memenuhi kebutuhan yang diinginkan atau belum. Jika terjadi perubahan Praktikan akan segera melakukan koreksi sesuai arahan dari Pembimbing Kerja, jika tidak tampilan *mockup* akan dilanjutkan dalam tahap implementasi atau proses *peng-coding-an*.

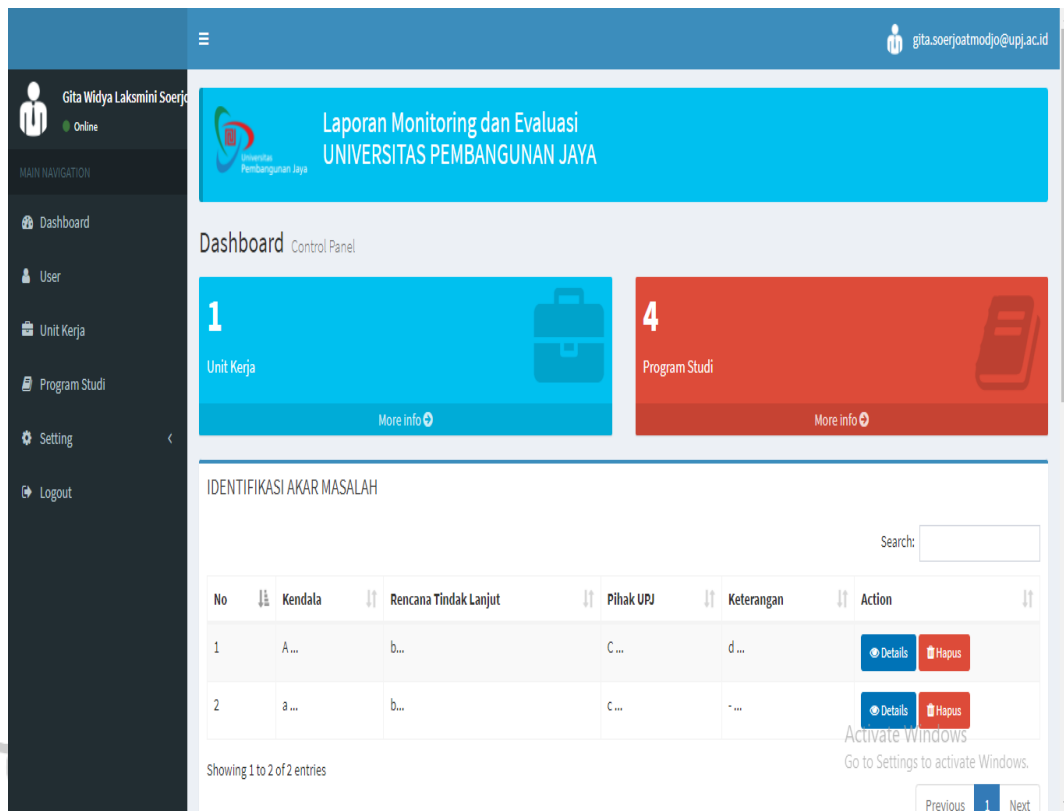
Pada tahap berikut, merupakan hasil dari proses implementasi *design* yang sudah menjadi tampilan webnya, berikut merupakan hasil serta penjelasan dari pengimplementasian desain *mockup* kedalam *coding* oleh Praktikan:



3.2.3.1. Gambar *Mockup Login* revisi

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Pada gambar 3.2.3.1 merupakan tampilan menu *login* yang sudah direvisi pada tampilan *mockup* sebelumnya. Dikarenakan tampilan *login* yang sebelumnya menutupi logo Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Pada tampilan *login* kali ini Praktikan menampilkan menu login yang terlihat lebih *simple* dan tidak terlalu ramai.



3.2.3.2. Gambar *Mockup Dashboard* revisi  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Pada gambar 3.2.3.2 merupakan tampilan *dashboard* yang sudah dilakukan revisi dan masih terdapat kolom yang sama yaitu, Unit Kerja dan Program Studi. Tetapi pada gambar kali ini hanya tampilannya saja yang berbeda. Dan dibawah kolom Unit Kerja dan Program Studi terdapat *form Task* salah satu yang ada pada gambar tersebut adalah Identifikasi Akar Masalah. Yang dimana pada gambar tersebut terdapa Kendala, Rencana Tindak Lanjut, Pihak Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) yang terkait, Keterangan, dan ada *action Details* untuk melihat secara *detail* mengenai form yang dituliskan.




### 3.2.3.3. Gambar *Mockup Reset Password*


Sumber : Hasil dokumentasi praktikan


Gambar 3.2.3.3 di atas merupakan gambar tampilan *reset password* pada Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi.


Universitas  
Pembangunan Jaya


Registrasi member baru


Full name 

Email 

Nomor Induk 

Jabatan 

Password 

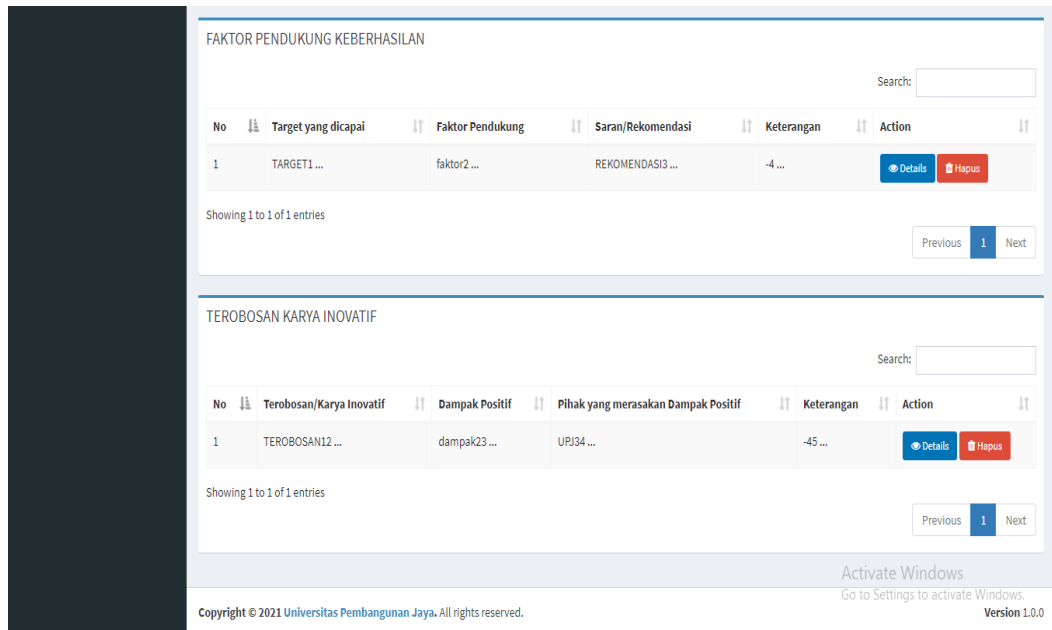
Retype password 

Sudah memiliki akun [Register](#)

### 3.2.3.4. Gambar *Mockup Registrasi*

Gambar 3.2.3.4 berikut merupakan gambar tampilan registrasi atau mendaftar pada Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi.





### 3.2.3.5. Gambar *Mockup Dashboard* revisi

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Pada gambar 3.2.3.5 tersebut merupakan tahap lanjutan dari gambar sebelumnya dimana disitu terdapat *form Task* Faktor Pendukung Keberhasilan, dan di dalamnya ada Target Yang Dicapai, Faktor Pendukung, Rekomendasi, Keterangan beserta *action* dan fungsinya.

Selain itu, di bawahnya *form Task* Terobosan Karya Inovatif yang di dalamnya meliputi Terobosan Karya Inovatif, Dampak Positif, Pihak yang merasakan Dampak Positif, Keterangan beserta Action dan fungsinya.

The screenshot shows a web application interface for Universitas Pembangunan Jaya. The main content area is titled 'List User' and contains a table with the following data:

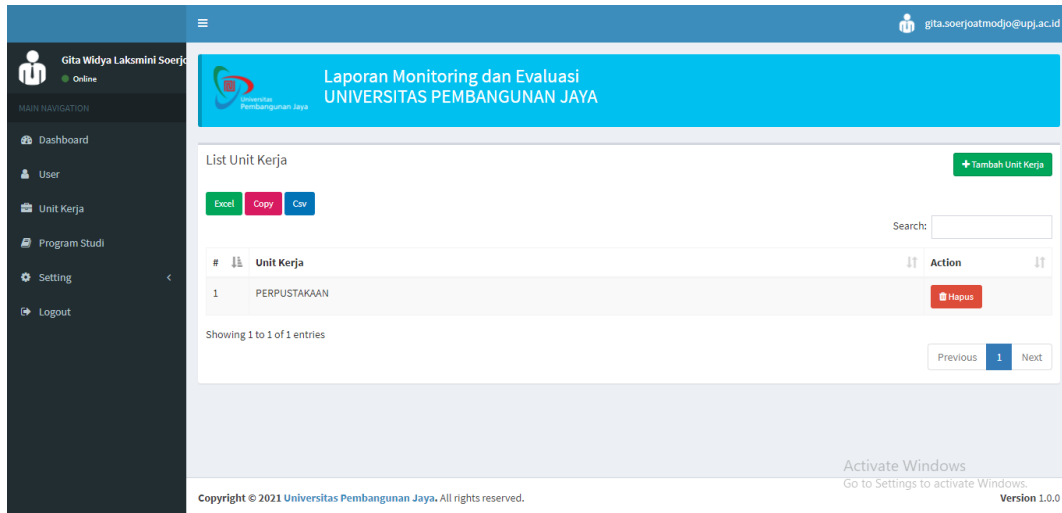
#	Nama	NIK	Jabatan	Email	Action
1	Ryan Maruf Tribuono	2018081014	MAHASISWA	rianmaruf@gmail.com	Hapus Reset Password
2	Muhammad Farhan Syah	2018081008	MAHASISWA	muhammad.farhansyah@student.upj.ac.id	Hapus Reset Password
3	Ryan Maruf Tribuono	2018081013	MAHASISWA	Ryan.Maruftribuono@student.upj.ac.id	Hapus Reset Password
4	Indri Theresia	04	Administrator	indri.theresia@upj.ac.id	Hapus Reset Password
5	Tirwan Soleman	03	Administrator	tirwan.soleman@upj.ac.id	Hapus Reset Password

Below the table, it says 'Showing 1 to 5 of 5 entries'. There are also buttons for 'Excel', 'Copy', and 'Csv' at the top left of the table area, and a search bar at the top right. A '+ Tambah User' button is located at the top right of the page.

### 3.2.3.6. Gambar Tampilan List User

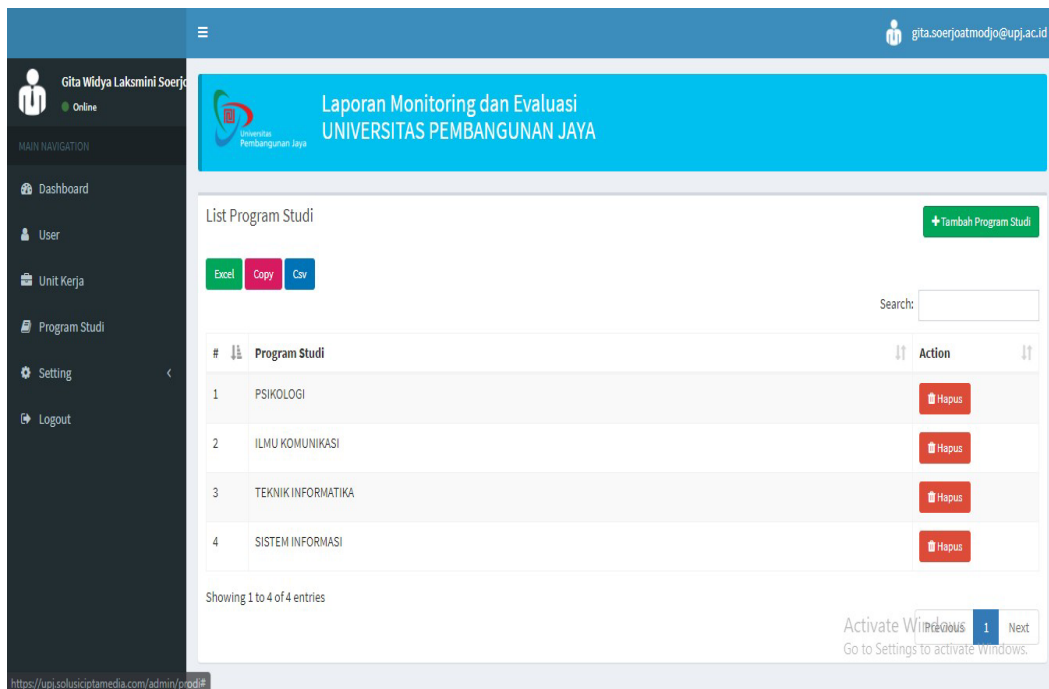
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Gambar 3.2.3.6 di atas merupakan tampilan halaman List User yang sudah terdaftar. Disitu kita bisa langsung menambahkan *User* tanpa si *User*-nya sendiri- pun harus melakukan proses registrasi. Dan jika admin menekan tombol Excel, disitu admin akan bisa langsung meng-*export* data List User menjadi format Excel



**Gambar 3.2.3.7. Tampilan Unit Kerja**  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

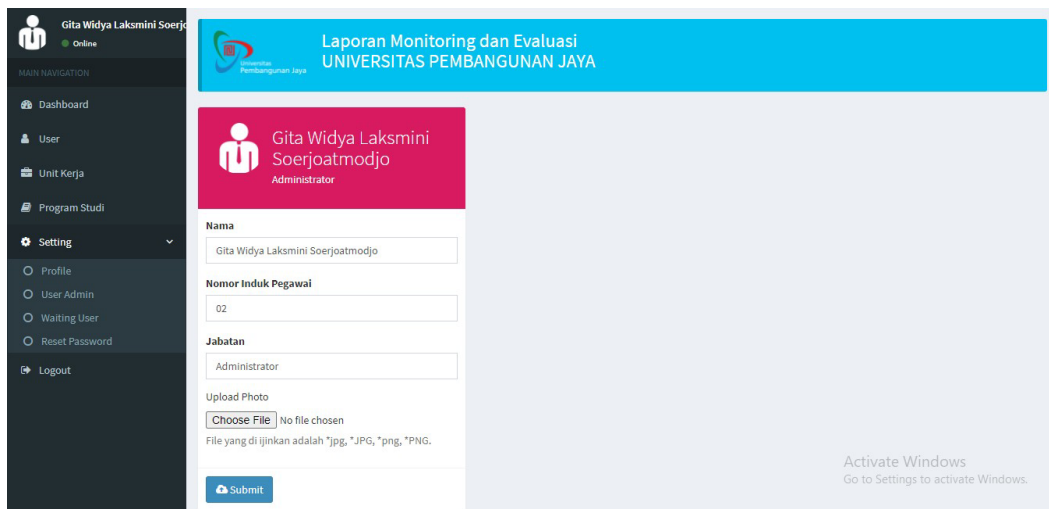
**Gambar 3.2.3.7** di atas merupakan list Unit Kerja yang ada di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Dari beberapa Unit Kerja mereka bisa langsung mendaftar atau bisa juga admin yang mendaftarkan si Unit Kerja Tersebut. Dan admin bisa *mengexport* data Unit Kerja dalam bentuk excel dengan cara menekan tombol excel.



### 3.2.3.7. Gambar Tampilan Data Program Studi

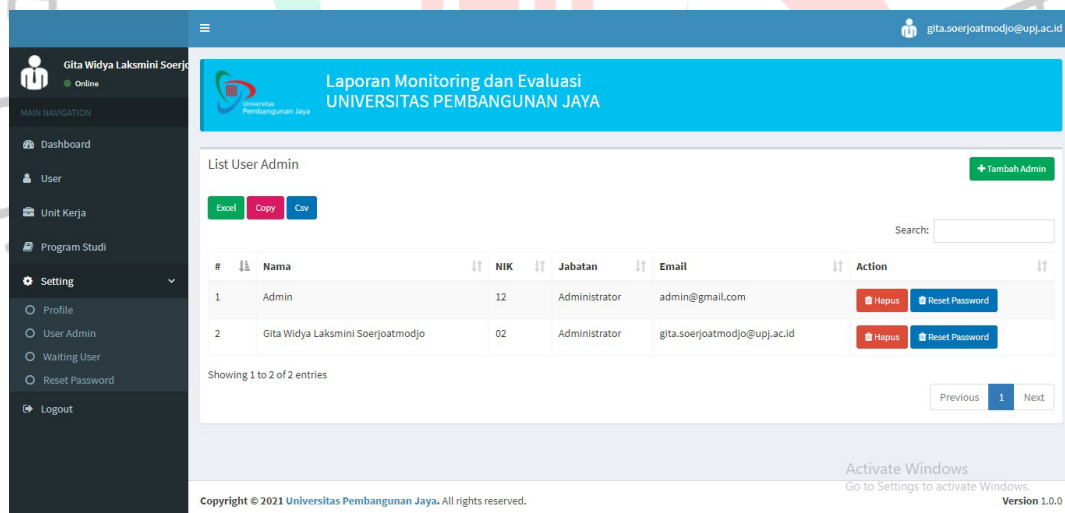
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Gambar 3.2.3.8 di atas merupakan *list* Program Studi yang ada di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Begitu juga dengan Program Studi mereka bisa mendaftar sendiri atau admin yang mendaftarkan Program Studi Tersebut. Dan admin bisa *mengexport* data Unit Kerja dalam bentuk excel dengan cara menekan tombol excel.



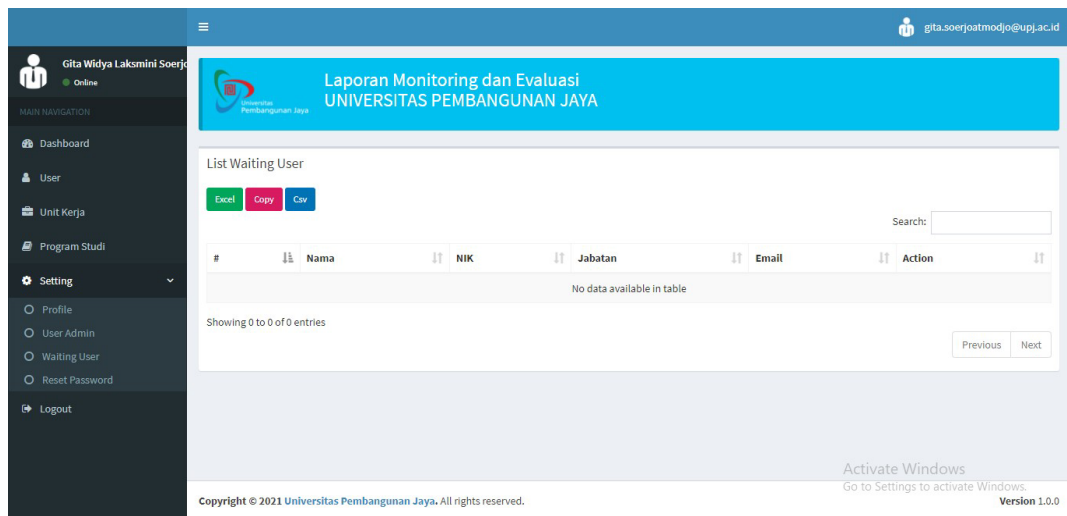
**Gambar 3.2.3.9 Tampilan Profil**  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Gambar 3.2.3.9 di atas merupakan tampilan *setting* bagian profil dari sisi admin. Dan pada bagian profil disitu *user* atau admin dapat mengisi ataupun mengubah tampilan data diri.



**3.2.3.10. Gambar Tampilan List User Admin**  
Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

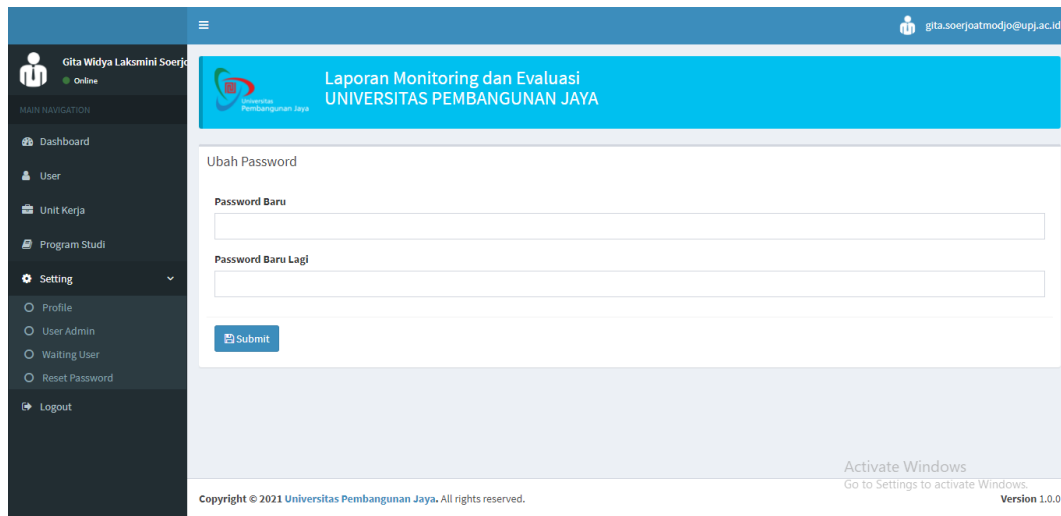
Gambar 3.2.3.10 di atas merupakan tampilan list *User* admin. Dari situ Pembimbing Kerja dapat melihat siapa saja admin yang tersedia. Dan Pembimbing Kerja juga termasuk admin di dalam aplikasi tersebut.



### 3.2.3.11. Gambar Tampilan Waiting User

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Gambar 3.2.3.11 di atas merupakan tampilan *waiting user*. Dalam artian admin mempunyai akses untuk menyetujui siapa saja yang bisa melakukan *login* ketika sudah mendaftar. Karna pada akhirnya setelah mendaftar belum tentu bisa *login*, karna admin akan memilah siapa saja yang berhak *login* setelah mendaftar.



### 3.2.3.12. Gambar Tampilan Ubah *Password*

Sumber : Hasil dokumentasi praktikan

Gambar 3.2.3.12 di atas merupakan tampilan ubah *password* ketika admin sudah lupa *password*, disitu admin tidak perlu memasukan *password* lama ketika admin sudah lupa. Admin tinggal memasukan *password* baru dan sudah bisa *login* kembali

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Praktikan mengalami beberapa kendala saat melakukan kerja profesi pada Lembaga Penjaminan Mutu Universitas (LPMU), kendala yang muncul disebabkan oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah kendala yang dihadapi praktikan pada saat melakukan kerja profesi diantaranya :

- a. Pada pelaksanaan Kerja Profesi (KP) disaat pandemi Covid-19, praktikan mengalami kesulitan dalam melakukan pertemuan secara langsung dengan pihak Tim karena harus terhambat karena situasi pandemi ini, sehingga menyebabkan kesulitan dalam berdiskusi, ataupun pencarian informasi mengenai kebutuhan aplikasi.
- b. Rapat Meeting melalui *Sharescreen* dengan waktu yang bisa dibilang singkat.
- c. Penyampaian pembimbing kerja kurang jelas atau tidak langsung pada intinya.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi kendala yang terdapat diatas antara lain :

- a. Praktikan melakukan pertemuan secara online dan rutin dengan bantuan aplikasi *Teams*, bersama seluruh Tim dan berdiskusi mengenai kebutuhan aplikasi
- b. Mengumpulkan masalah yang dihadapi minggu lalu dan dicatat untuk dibahas di pertemuan berikutnya.
- c. Menganalisa pembicaraan pembimbing kerja hingga akhir pembicaraan.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan Kerja Profesi Lembaga Penjaminan Mutu Universitas (LPMU), praktikan mendapatkan pembelajaran sebagai berikut :

- a. Praktikan mendapatkan pembelajaran baru mengenai cara bekerja sama yang baik dengan tim dan manajemen waktu dalam menghasilkan aplikasi yang dibutuhkan klien.
- b. Praktikan mendapat pemahaman mengenai cara bagaimana suatu perusahaan menciptakan manajemen yang baik dalam mengelola perusahaannya. Dimulai dari pengelolaan project, Analisa kebutuhan dan pengelolaan waktu.