



**UNIVERSITAS  
NASIONAL**  
PIONIR PERUBAHAN

# LAPORAN LABORATORIUM

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NASIONAL  
TA 2023/2024



JL. SAWO MANILA 61, PEJATEN, PASAR MINGGU,  
JAKARTA SELATAN INDONESIA, 12520

## **DAFTAR ISI**

<b>A. PENDAHULUAN .....</b>	<b>4</b>
1. LATAR BELAKANG.....	4
2. TUJUAN.....	5
<b>B. PELAKSANAAN KEGIATAN .....</b>	<b>6</b>
1. PELAYANAN LABORATORIUM KOMPUTER.....	6
2. SUMBERDAYA MANUSIA (SDM) LABORATORIUM KOMPUTER.....	8
<b>C. PENUTUP .....</b>	<b>8</b>
1. SIMPULAN.....	8
2. SARAN.....	9
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>10</b>
1. DAFTAR INVENTARIS LABORATORIUM KOMPUTER .....	10
2. DAFTAR INVENTARIS LABORATORIUM KOMPUTER BISNIS DIGITAL.....	11
3. DAFTAR SOFTWARE BISNIS DIGITAL .....	12
4. FOTO RUANGAN LABORATORIUM KOMPUTER.....	14
5. FOTO RUANAGN LABORATORIUM KOMPUTER BISNIS DIGITAL .....	16

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan limpahan serta karunia-Nya, penyusunan Laporan Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional Tahun Akademik Ganjil 2023/2024 dapat diselesaikan. Laporan Laboratorium berisi tentang laporan kegiatan selama Semester Ganjil dan Genap Tahun Akademik 2023/2024. Penyusunan laporan laboratorium bertujuan untuk menyediakan teori dan praktikum terkait dengan computer.

Terima kasih kepada semua pihak, terutama pihak-pihak yang telah bekerjasama dengan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nasional dalam penyelenggaraan kegiatan laboratorium, yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini. Kami berharap laporan ini menjadi panduan yang bermanfaat bagi para pemangku kepentingan di lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional. Semoga laporan ini mampu menjadi acuan, baik bagi fakultas maupun universitas, dalam mencapai tingkat keunggulan bersaing yang berkelanjutan.

Jakarta, April 2024

Kepala Laboratorium

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di bidang ekonomi dan bisnis. Perguruan tinggi dituntut untuk menyediakan fasilitas yang memadai guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Laboratorium komputer menjadi salah satu sarana penting yang dapat membantu mahasiswa dalam mengasah keterampilan analisis data, pemodelan keuangan, dan penggunaan perangkat lunak bisnis yang relevan dengan perkembangan industri. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan laboratorium komputer menjadi hal yang krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.

Laboratorium komputer di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional dirancang untuk mendukung berbagai mata kuliah yang memerlukan keterampilan praktis dalam pengolahan data dan analisis bisnis. Penggunaan perangkat lunak seperti Microsoft Excel, SPSS, EViews, dan aplikasi keuangan lainnya menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Namun, untuk memastikan efektivitas penggunaan laboratorium, perlu dilakukan pemeliharaan fasilitas, peningkatan aksesibilitas, serta penyelenggaraan kegiatan pendukung seperti pelatihan dan workshop bagi mahasiswa dan dosen.

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan efektivitas pemanfaatan laboratorium komputer, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional secara rutin mengadakan berbagai kegiatan, baik yang bersifat akademik maupun teknis. Kegiatan ini mencakup pelatihan penggunaan perangkat lunak statistik dan bisnis, seminar teknologi keuangan, serta workshop analisis data. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih kompeten dalam mengaplikasikan teknologi dalam studi dan penelitian mereka.

Meskipun laboratorium komputer telah memberikan banyak manfaat bagi sivitas akademika, masih terdapat beberapa tantangan dalam pengelolaannya. Beberapa di antaranya meliputi keterbatasan jumlah

perangkat, kebutuhan akan pembaruan perangkat lunak, serta perlunya peningkatan kapasitas mahasiswa dan dosen dalam pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, evaluasi berkala terhadap kondisi laboratorium, peningkatan infrastruktur, serta pengembangan program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, laporan ini disusun untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan laboratorium komputer di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional. Laporan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi laboratorium, jenis kegiatan yang telah dilakukan, serta evaluasi terhadap efektivitas penggunaan fasilitas laboratorium. Dengan adanya laporan ini, diharapkan dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan laboratorium komputer ke depan agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi mahasiswa dan dosen.

## **2. Tujuan**

Kegiatan laboratorium komputer di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional diselenggarakan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengolah dan menganalisis data ekonomi dan bisnis. Dengan adanya laboratorium komputer yang memadai, mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami penerapan teknologi informasi dalam dunia kerja. Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan yang telah dilakukan serta mengevaluasi efektivitas penggunaan laboratorium sebagai fasilitas pendukung akademik.

Adapun tujuan dari laporan kegiatan laboratorium komputer ini adalah sebagai berikut:

- i. Menganalisis efektivitas pemanfaatan laboratorium komputer dalam mendukung pembelajaran mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.

- ii. Mendokumentasikan berbagai kegiatan laboratorium komputer yang telah dilaksanakan, termasuk pelatihan, workshop, dan penggunaan perangkat lunak bisnis dan ekonomi.
- iii. Mengevaluasi kendala dan tantangan dalam pengelolaan laboratorium komputer, termasuk aspek teknis, infrastruktur, serta aksesibilitas bagi mahasiswa dan dosen.
- iv. Memberikan rekomendasi perbaikan dan pengembangan laboratorium komputer agar dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran dan penelitian.
- v. Meningkatkan kesadaran mahasiswa dan dosen mengenai pentingnya teknologi informasi dalam analisis ekonomi dan bisnis melalui pemanfaatan laboratorium komputer secara maksimal.

Dengan adanya laporan ini, diharapkan laboratorium komputer dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi sivitas akademika di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.

## **B. Pelaksanaan Kegiatan**

### **1. Pelayanan Laboratorium Komputer**

Laboratorium komputer di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional berperan penting dalam mendukung berbagai kegiatan akademik, baik yang bersifat praktikum, pelatihan, maupun penelitian. Untuk memastikan kelancaran penggunaan laboratorium, pelayanan yang optimal diberikan kepada mahasiswa dan dosen, termasuk ketersediaan perangkat keras dan lunak, pendampingan teknis, serta jadwal penggunaan yang terorganisir. Pelayanan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan pengalaman praktik yang relevan dengan kebutuhan industri.

Dalam pelaksanaan kegiatan laboratorium komputer, berbagai aspek pelayanan menjadi perhatian utama, seperti ketersediaan fasilitas, sistem peminjaman perangkat, serta dukungan teknis dalam penggunaan aplikasi bisnis dan analisis data. Selain itu, laboratorium juga menyediakan akses ke

perangkat lunak khusus yang mendukung mata kuliah tertentu, seperti software statistik dan keuangan. Pelayanan laboratorium computer dijabarkan sebagai berikut:

i. Pembelajaran Mata Kuliah

- Aplikasi Komputer Statistik
- Aplikasi Komputer Akuntansi
- Alogaritma Pemrograman
- Pengembangan Web
- Design Thingking and Innovation
- Pemrograman Mobile
- Design UI/UX
- Internet of Thing (IoT)

ii. Pengolahan data

Untuk laboratorium komputer belum memiliki fasilitas pengolahan data, baik bagi mahasiswa maupun dosen, yang mendukung proses penelitian.

iii. Kapasitas Personal Computer (PC)

PC yang digunakan sangat mendukung dalam pelaksanaan pengajaran dan praktikum di laboratorium

iv. Software dan aplikasi pendukung untuk pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

Software yang tersedia di Laboratorium FEB adalah sebagai berikut:

- SPSS
- Zahir
- Dev C++ (Desktop)
- Figma (Web based)
- Visual Studi Code (Dekstop + Web browser)
- MySQL Workbench (Dekstop)
- Google Colab (Web based)

## 2. Sumberdaya Manusia (SDM) Laboratorium Komputer

Jumlah SDM Laboratorium yang diperlukan harus sesuai dengan job yang tersedia. Jumlah SDM laboratorium sebanyak 1 orang yang belum sesuai dengan kebutuhan dalam menunjang dibidang IT. Berikut daftar nama SDM laboratorium computer Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang :

No.	Penanggungjawab	Jabatan	Tanggungjawab
1.	Adilah Permananingrum, S.E., M.Sc.	Ka. Lab	Memastikan seluruh kegiatan berlangsung lancar
2.	Wahyu Suratman, S.Kom., M.Kom.	Laboran	Mengelola dan Memelihara jaringan dan computer (Lab Bisnis Digital)
3.	M. Nurdin, S.Kom., M.Kom.	Laboran	Mengelola dan Memelihara jaringan dan computer (Lab Fakultas Ekonomi dan Bisnis)
4.	Ramdhani	Office Boy	Menjaga keamanan dan kebersihan

Pengembangan SDM merupakan proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan melalui workshop, pendidikan dan latihan agar pengelola laboratorium memiliki keterampilan, kemampuan kerja dan loyalitas kerja kepada institusi pendidikan dimana yang bersangkutan bekerja. Dengan dilakukannya pengembangan sumber daya manusia diharapkan para pengelola laboratorium memiliki kompetensi yang dapat mendukung pekerjaannya baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun dari perilakunya.

## C. Penutup

### 1. Simpulan

- i. Pelayanan kegiatan komputer di Laboratorium Komputer pada awalnya hanya untuk kegiatan pendidikan dan praktekum mata kuliah yang terkait dengan komputer. Sarana dan prasarana laboratorium

komputer memperhatikan rasio alat dan mahasiswa yaitu 1 : 2 serta standar luas ruangan laboratorium serta telah ada SOP untuk penggunaan sarana prasarana laboratorium dan pemeliharaan peralatan laboratorium

- ii. Jumlah sumber daya manusia pengelola laboratorium komputer sesuai dengan job desknya

## **2. Saran**

- i. Diharapkan adanya penambahan ruangan laboratorium dengan luas ruangan yang terstandart
- ii. Diharapkan pengelola laboratorium komputer dapat melakukan penjelasan secara rutin mengenai SOP penggunaan sarana laboratorium untuk kegiatan pendidikan bagi yang akan menggunakan prasarana laboratorium
- iii. Diharapkan pengelola laboratorium komputer dapat rutin mengikuti kegiatan workshop, pelatihan atau seminar untuk peningkatan mutu pendidikan di Laboratorium Komputer FEB UNAS.

## Lampiran

### 1. Daftar Inventaris Laboratorium Komputer

NO	NAMA BARANG (ELEKTRONIK)	SPESIFIKASI	JUMLAH *	MERK
1	CPU ASUS PC S500MC 785020035W	<ul style="list-style-type: none"> <li>CORE <a href="#">i7 W11700@2.50G Hz,2496</a> Mhz</li> <li>Processor : Intel® Core™ i7-11700 Processor 2.5GHz</li> <li>Type Grafis : NVIDIA® GeForce® VGA Colorfull GT 1030 4gb</li> <li>Penyimpanan : 1 TB SSD SAMSUNG</li> <li>HDD 1 TB ST</li> <li>Memory RAM : 16 GB DDR4 U-DIMM</li> </ul>	36 (Back up 4)	ASUS
2	Monitor LED Samsung 22 inch	22 INCH	36 (Back up 2)	SAMSUNG
3	Smart TV Mini LED Quantum 4K	UHD 85 inch	1	POLYTRON
4	SWITCH	8 GB	2	TOTO LINK
5	KEYBOARD & MOUSE	K120	36	LOGITECH
6	PROJEKTOR	OPTOMA	1	OPTOMA
7	AIR CONDITIONER	2 PK	4	DAIKIN
	AIR CONDITIONER	1,5 PK	1	LG

CATATAN : (\*) DALAM UNIT

NO	NAMA FURNITURE	JUMLAH	MERK/TIPE
1	MEJA KOMPUTER	36	JF-D018
2	MEJA ½ BIRO	1	FURNITURE
3	KURSI LIPAT (HITAM)	35	FUTURA
4	KURSI	1	FUTURA
5	KURSI	36	FUTURA

## 2. Daftar Inventaris Laboratorium Komputer Bisnis Digital

NO	NAMA BARANG (ELEKTRONIK)	SPEKIFIKASI	JUMLAH*	MERK
1	CPU ASUS PC S500MC 785020035W	<ul style="list-style-type: none"> <li>CORE <a href="#">i7 W11700@2.50GHz</a>, 2496 Mhz</li> <li>Processor : Intel® Core™ i7-11700 Processor 2.5GHz</li> <li>Type Grafis : NVIDIA® GeForce® VGA Colorfull GT 1030 2gb</li> <li>Penyimpanan : 1 TB SSD SAMSUNG</li> <li>HDD 1 TB ST</li> <li>Memory RAM : 16 GB DDR4 U-DIMM</li> </ul>	30	ASUS
2	Monitor LED Samsung 22 inch	22 INCH	30	SAMSUNG
3	Smart TV Mini LED Quantum 4K	UHD 85 inch	1	POLYTRON
4	SWITCH	8 GB	2	TOTO LINK
5	KEYBOARD & MOUSE	K120	30	LOGITECH
6	AIR CONDITIONER	2 PK	2	PANASONIC & DAIKIN

CATATAN : ( \* ) DALAM UNIT

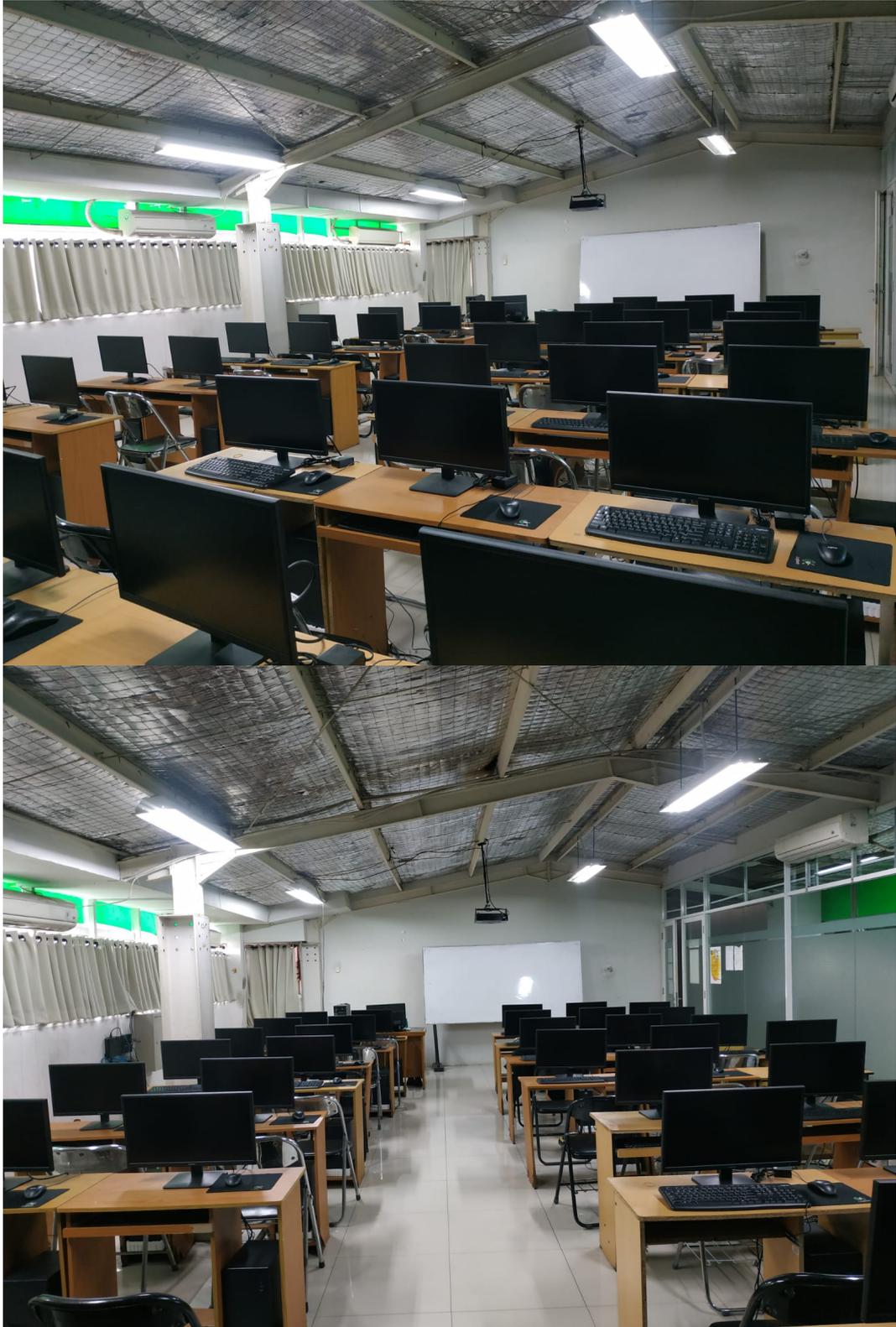
NO	NAMA FURNITURE	JUMLAH	MERK/TIPE
1	MEJA KOMPUTER	30	JF-D018
2	MEJA ½ BIRO	1	FURNITURE
3	KURSI	31	FUTURA

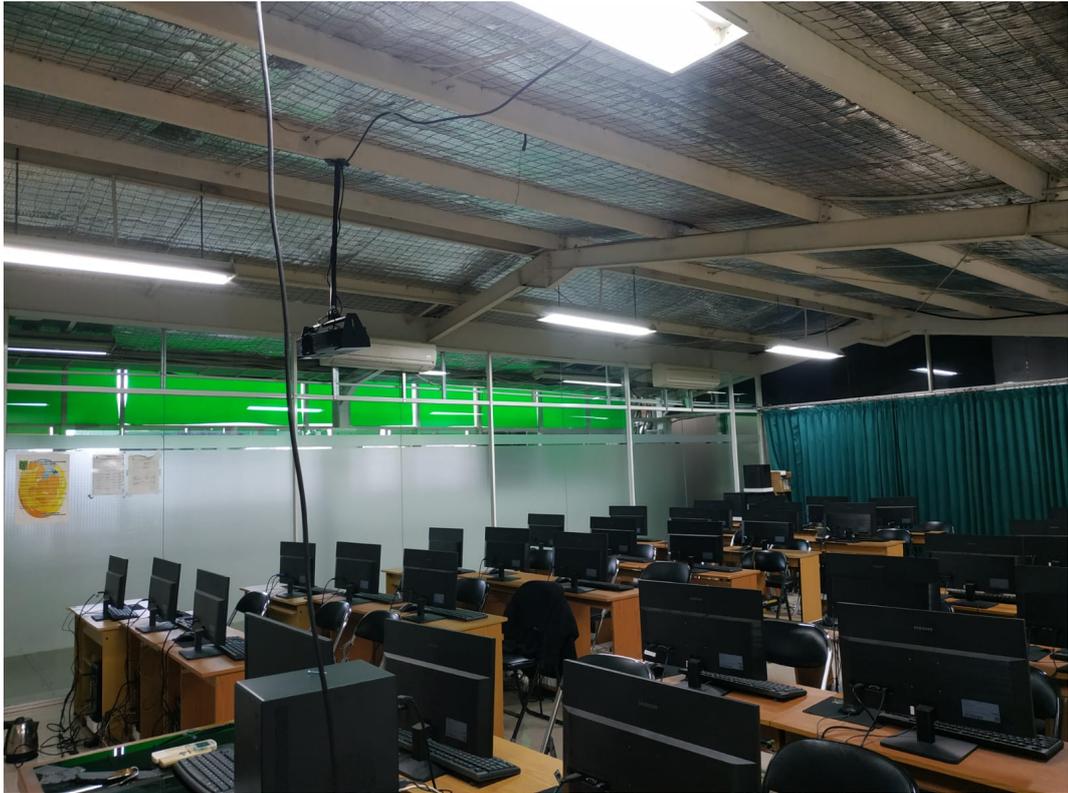
### 3. Daftar Software Bisnis Digital

NO	SOFTWARE	KET
1	Dev C++	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pemrograman dalam Bahasa C dan C++</b> – Dev-C++ digunakan untuk menulis, mengedit, mengompilasi, dan menjalankan program berbasis C dan C++.</li> <li>• <b>Pengembangan Aplikasi Desktop</b> – Digunakan untuk membuat aplikasi berbasis CLI (Command Line Interface) dan GUI dengan bantuan pustaka seperti WinAPI atau GTK.</li> <li>• <b>Membuat Program Sistem</b> – Karena C/C++ adalah bahasa tingkat rendah, Dev-C++ digunakan untuk pengembangan sistem atau aplikasi yang membutuhkan akses ke sumber daya perangkat keras.</li> </ul>
2	Zahir Accounting 13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pembukuan dan Laporan Keuangan</b> – Membantu bisnis mencatat transaksi, membuat laporan laba rugi, neraca, arus kas, dan lainnya.</li> <li>• <b>Manajemen Stok dan Inventaris</b> – Memudahkan pencatatan keluar-masuk barang dan perhitungan stok secara otomatis.</li> <li>• <b>Pengelolaan Piutang dan Utang</b> – Memantau piutang pelanggan dan utang kepada supplier agar bisnis tetap sehat secara finansial.</li> <li>• <b>Pembuatan Faktur dan Pajak</b> – Dapat digunakan untuk membuat invoice, faktur pajak, dan laporan perpajakan seperti PPN &amp; PPh.</li> <li>• <b>Manajemen Proyek dan Anggaran</b> – Berguna bagi bisnis yang mengelola banyak proyek dengan anggaran tertentu.</li> <li>• <b>Integrasi dengan Perbankan</b> – Memungkinkan pencatatan transaksi bank dan rekonsiliasi rekening secara lebih mudah.</li> </ul>
3	MySQL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengelola Basis Data</b> – Menyimpan, mengambil, dan mengelola data dalam bentuk tabel.</li> <li>• <b>Pengembangan Website</b> – Banyak digunakan dalam kombinasi dengan PHP, Python, dan JavaScript untuk mengelola data situs web.</li> <li>• <b>Aplikasi Bisnis</b> – Digunakan dalam sistem ERP, CRM, dan aplikasi akuntansi untuk mengelola informasi pelanggan dan transaksi.</li> <li>• <b>E-commerce</b> – Digunakan dalam platform seperti WooCommerce, Magento, dan PrestaShop untuk menyimpan data produk, pesanan, dan pelanggan.</li> <li>• <b>Data Warehousing</b> – Mendukung pengelolaan data dalam jumlah besar untuk analisis bisnis.</li> <li>• <b>Sistem Manajemen Konten (CMS)</b> – Banyak CMS seperti WordPress, Joomla, dan Drupal menggunakan MySQL sebagai database utama.</li> </ul>

4	<p style="text-align: center;"><b>Visual Studio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pengembangan Perangkat Lunak</b> – Digunakan untuk membuat aplikasi desktop, web, mobile, dan cloud.</li> <li>• <b>Pemrograman Berbagai Bahasa</b> – Mendukung banyak bahasa pemrograman seperti <b>C++, C#, Python, JavaScript, VB.NET</b>, dan lainnya.</li> <li>• <b>Pengembangan Aplikasi Windows</b> – Cocok untuk membuat aplikasi berbasis Windows dengan teknologi seperti <b>.NET Framework, .NET Core, dan UWP (Universal Windows Platform)</b>.</li> <li>• <b>Pembuatan Aplikasi Web</b> – Bisa digunakan untuk membangun website dan API dengan <b>ASP.NET, Blazor, HTML, CSS, JavaScript, dan TypeScript</b>.</li> <li>• <b>Pengembangan Aplikasi Mobile</b> – Mendukung pengembangan aplikasi Android dan iOS dengan <b>Xamarin</b>.</li> <li>• <b>Machine Learning dan AI</b> – Bisa digunakan untuk proyek <b>AI, data science, dan machine learning</b> dengan Python dan TensorFlow.</li> <li>• <b>Debugging dan Testing</b> – Memiliki fitur debugging yang kuat untuk menemukan dan memperbaiki bug dalam kode.</li> <li>• <b>Kolaborasi Tim</b> – Terintegrasi dengan <b>GitHub dan Azure DevOps</b> untuk pengelolaan kode dan kerja tim.</li> </ul>
---	---	--

#### 4. Foto Ruangan Laboratorium Komputer





## 5. Foto Ruanagn Laboratorium Komputer Bisnis Digital





 **LAB. BISNIS DIGITAL**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

 **JADWAL PEMANAJAN BUKUMERANG**

Waktu: 1. Waktu: 20 September 2024  
 Hari: Selasa  
 Bulan: Desember  
 Tahun: 2024

Waktu: 2. Waktu: 21 September 2024  
 Hari: Rabu  
 Bulan: Desember  
 Tahun: 2024

Waktu: 3. Waktu: 22 September 2024  
 Hari: Kamis  
 Bulan: Desember  
 Tahun: 2024

Waktu: 4. Waktu: 23 September 2024  
 Hari: Jumat  
 Bulan: Desember  
 Tahun: 2024

NO	WAKTU	TEMPAT	TEMA	KELOMPOK	KELOMPOK	KELOMPOK	KELOMPOK	KELOMPOK
1.	08.00 - 09.00	01	01	01	01	01	01	01
2.	09.00 - 10.00	02	02	02	02	02	02	02
3.	10.00 - 11.00	03	03	03	03	03	03	03
4.	11.00 - 12.00	04	04	04	04	04	04	04
5.	13.00 - 14.00	05	05	05	05	05	05	05
6.	14.00 - 15.00	06	06	06	06	06	06	06
7.	15.00 - 16.00	07	07	07	07	07	07	07
8.	16.00 - 17.00	08	08	08	08	08	08	08
9.	17.00 - 18.00	09	09	09	09	09	09	09
10.	18.00 - 19.00	10	10	10	10	10	10	10