



**METODE KEAMANAN PRIVACY TERHADAP ORANG YANG TIDAK
BERHAK MENGAKSES ERA INDUSTRI 4.0 DI SMK YADIKA III**

TUGAS AKHIR

Angkodo Burhanudin
41515110088

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**



**METODE KEAMANAN PRIVACY TERHADAP ORANG YANG TIDAK
BERHAK MENGAKSES ERA INDUSTRI 4.0 DI SMK YADIKA III
JAKARTA BARAT**

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:
Angkodo Burhanudin
41515110088

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

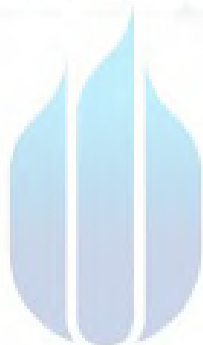
Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41515110088

Nama : Angkodo Burhanudin

Judul Tugas Akhir : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Februari 2020



Angkodo Burhanudin

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Angkodo Burhanudin
NIM : 41515110088
Judul Tugas Akhir : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

Dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Mercu Buana, saya memberikan izin kepada Peneliti di Lab Riset Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana untuk menggunakan dan mengembangkan hasil riset yang ada dalam tugas akhir untuk kepentingan riset dan publikasi selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Februari 2020



LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

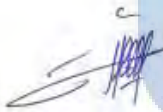
NIM : Angkodo Burhanudin
Nama : 41515110088
Judul Tugas Akhir : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 22 Februari 2020



(Desi Ramavanti, S.Kom, MT)
Ketua Penguji



(Diky Firdaus, S.Kom, MM)
Anggota Penguji 1



(Wawan Gunawan S.Kom.,MM.)
Anggota Penguji 2

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

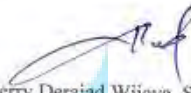
LEMBAR PENGESAHAN

NIM : Angkodo Burhanudin
Nama : 41515110088
Judul Tugas Akhir : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

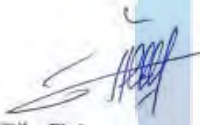
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana,


Jakarta, 22 Februari 2020

Menyetujui,


(Herry Derajad Wijaya, S.Kom., MM)
Dosen Pembimbing

Mengetahui,


(Diky Firdaus, S.Kom., MM)
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika


(Desi Ramayanti, S.Kom., MT)
Ka. Prodi Teknik Informatika

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Nama : Angkodo Burhanudin
NIM : 41515110088
Pembimbing TA : Herry Derajad Wijaya, S.Kom., MM
Judul : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu sangat cepat, mudah dijangkau umumnya untuk semua orang dan memudahkan tenaga pendidik untuk melahir karya-karya yang akan membantu peserta didik dalam pembelajaran, seperti mudahnya belajar secara mandiri melalui jaringan-jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada, berbagi pengetahuan, berbagi informasi bahkan dapat dilakukan berbagi media pembelajaran seperti modul pembelajaran berbasis multimedia. Rekayasa Perangkat Lunak menjadi kebutuhan intitusi, organisasi atau perusahaan dalam pembangunan sistem informasi, menjadi bagian penting yang melatarbelakangi tumbuhnya perkembangan perangkat lunak dengan berbagai krisis perangkat lunak menurut berbagai sisi pandang pengguna. Rendahnya motivasi belajar rekayasa perangkat lunak merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, Tujuan diselenggarakan pelatihan ini adalah untuk mengetahui seberapa siap para siswa ini untuk masuk ke dunia kerja



Kata kunci:
Pelatihan, Ilmu komputer, Rekayasa Perangka Lunak,

ABSTRACT

Name : Angkodo Burhanudin
Student Number : 081514595560
Counsellor : Herry Derajad Wijaya, S.Kom., MM
Title : Metode keamanan privacy terhadap orang yang tidak berhak mengakses era Industri 4.0 di SMK Yadika III Jakarta Barat

The development of Information and Communication Technology is very fast, easy to reach generally for everyone and makes it easier for educators to produce works that will help students in learning, such as easy learning independently through existing Information and Communication Technology networks, sharing knowledge Information sharing can even be done by sharing learning media such as multimedia-based learning modules. Software Engineering is a necessity for institutions, organizations or companies in the development of information systems, becoming an important part of the background of the growth of software development with various software crises according to various points of view of the user. The low motivation to learn software engineering is one of the competencies that must be possessed by students. The purpose of this training is to find out how ready these students are to enter the workforce



Keywords:
Training, Computer Science, Software Engineering

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke dzat yang Maha Agung dan Maha Suci, Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah mengizinkan kami menyelesaikan Laporan Pengabdian Masyarakat ini dan yang telah begitu banyak memberikan nikmat kepada kita semua selaku hambanya. Sholawat dan salam juga kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang dengan perjuangan dan kesabarnya menyebarkan ajaran Tauhid hingga di seluruh pelosok negeri ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam pembuatan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menghaturkan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Bpk Herry Derajad Wijaya, S.Kom., MM selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bpk Dicky Firdaus, S.Kom., M.M., selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Ibu Desi Ramayani, M.T., selaku Ka. Program Studi Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Ibu Eliyani, Dr., Ir., selaku Dosen Pembimbing Akademik Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.
5. Kedua orang tua yang telah membesarkan dan keluarga kecil saya yang telah memberikan doa serta dukungan kepada praktikan.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Jakarta, Februari 2019

Penulis

Angkodo Burhanudin

41515110088

viii

Metode Penanganan Sosial Engineering Pada Era Industri 4.0 Di Smk Yadika 3 Jakarta Barat

(Studi Kasus: SMK Yadika 3 (Kelas Teknik Komputer dan Jaringan), Indonesia)

Angkodo Burhanudin
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana, Indonesia
enggg7@gmail.com

Abstrak—Abstrak menjelaskan tentang keseluruhan tentang jurnal yang ditulis. jelaskan latar belakang dalam 2 kalimat, rumusan masalah dalam 1 kalimat, metodologi 2 kalimat dan hasil yang diharapkan atau hasil studi awal tentang masalah yang diusulkan dalam kalimat. Abstrak idealnya 250 – 500 kata. Setelah abstrak tuliskan kata kunci minimal 3 kata kunci dibawah ini.

Kata Kunci—business process improvement; satellite image catalog system; process innovation method

I. Latar Belakang

Rekayasa Sosial (SE) adalah ancaman yang muncul yang telah berkembang bersama dengan jaringan dan media sosial, dan telah menjadi subjek peningkatan perhatian selama beberapa tahun terakhir. Penipuan telah ada jauh sebelum munculnya teknologi modern [1]. Penggunaan media sosial dan dunia maya yang lazim memberikan lahan subur bagi penipuan tradisional karena meningkatnya berbagi informasi pribadi tetapi sedikit kesadaran dan tindakan melindungi informasi [2].

Telah ada peningkatan yang cukup besar dalam jumlah makalah penelitian tentang rekayasa sosial dalam beberapa tahun terakhir, menunjukkan bahwa rekayasa sosial telah mencapai signifikansi akademik. Penelitian saat ini pada rekayasa sosial terutama mencakup dua aspek: teori dan metode pertahanan. Penelitian tentang teori rekayasa sosial mencakup konsepnya, taksonomi, model, dll. Metode pertahanan rekayasa sosial mencakup beberapa kerangka kerja, metode deteksi spesifik yang berpusat pada semacam serangan SE, dan beberapa penelitian lain untuk meningkatkan kesadaran tindakan pencegahan.

Di bidang teori rekayasa sosial, Joseph [7] menawarkan sejarah terperinci dari rekayasa sosial sekitar tiga ide fundamental: asimetri epistemik, dominasi teknokratis, dan penggantian teleologis. Mouton et al. [6], [8] - [13] menyajikan banyak penelitian tentang teori rekayasa sosial termasuk konsepnya, model ontologis, kerangka kerja, metode pertahanan, dan template serangan. Beberapa peneliti lain memfokuskan studi mereka pada faktor manusia, seperti kelemahan manusia [16],

prinsip persuasi [20]. Secara umum, masih ada beberapa studi tentang teori rekayasa sosial, dan studi lebih lanjut diperlukan.

Latar belakang menjelaskan tentang alasan dan data pendukung mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan. Pada paragraph awal dapat menjelaskan tentang fenomena yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Pada paragraph kedua dapat menjelaskan tentang penelitian terkait yang dari jurnal-jurnal yang sudah dipublikasikan sebelumnya. Pada paragraf ketiga menjelaskan bagaimana penelitian yang diusulkan dan perbedaannya dengan penelitian terkait sebelumnya. Pada paragraph keempat menjelaskan bagaimana penelitian ini akan dilakukan.

Sebagai contoh penelitian ini mengambil beberapa bagian hasil penelitian dari [1]. Tata cara penulisan daftar pustaka menggunakan standar IEEE yang menggunakan penomoran. Format paper ini juga mengadaptasi dari format IEEE dengan beberapa perubahan dari sisi konten.

1.1 Tujuan dan Manfaat

Jurnal ini bertujuan diantaranya :

1. Meningkatkan pengetahuan akan pentingnya keamanan data bagi siswa/i di SMK khususnya SMK Yadika 3 Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
2. Menciptakan kepedulian untuk menjaga data.
3. Meningkatkan kesadaran untuk melindungi data pribadi maupun sekolah.

Sedangkan manfaat dari Jurnal ini diantaranya:

1. Siswa/i dapat terjaga dari pencurian data ataupun penyalahgunaan data oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
2. Siswa/i tidak memberikan informasi berupa data kepada pihak yang tidak memerlukan.
3. Siswa/I terhindar dari kejahatan dunia maya.

1.2 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

Yadika 3 Jakarta Barat dapat di simpulkan bahwa :

1. Bagaimana cara pengamanan data itu?
2. Apa yang di sebut data?
3. Bagaimana Metode pencurian data?
4. Langkah apa saja yang dibutuhkan dalam pengamanan data?

II. Landasan Teori

Social Engineering/Rekayasa Sosial adalah manipulasi psikologis dari seseorang dalam melakukan aksi atau menguak suatu informasi rahasia. Rekayasa sosial umumnya dilakukan melalui telepon atau Internet. Rekayasa sosial merupakan salah satu metode yang digunakan oleh peretas untuk memperoleh informasi tentang targetnya, dengan cara meminta informasi itu langsung kepada korban atau pihak lain yang mempunyai informasi itu.

Rekayasa sosial mengkonsentrasikan diri pada rantai terlemah sistem jaringan komputer, yaitu manusia. Tidak ada sistem komputer yang tidak melibatkan interaksi manusia. Dan parahnya lagi, celah keamanan ini bersifat universal, tidak tergantung platform, sistem operasi, protokol, perangkat lunak, ataupun perangkat keras. Artinya, setiap sistem mempunyai kelemahan yang sama pada faktor manusia. Setiap orang yang mempunyai akses kedalam sistem secara fisik adalah ancaman, bahkan jika orang tersebut tidak termasuk dalam kebijakan keamanan yang telah disusun. Seperti metode peretasan yang lain, rekayasa sosial juga memerlukan persiapan, bahkan sebagian besar pekerjaan meliputi persiapan itu sendiri.

Pada landasan teori dapat menjelaskan penelitian terkait, kemudian teori-teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian.

Masalah yang dicoba untuk dipecahkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Bagaimana memperkecil kesenjangan antara materi yang diterima para siswa di sekolah dengan kebutuhan dunia industri IT saat ini terutama hard skill dalam pengembangan aplikasi berbasis web.
2. Bagaimana menumbuhkan karakter dan meningkatkan soft skill para siswa seperti kepercayaan diri, kemampuan bekerjasama dalam tim dan selalu ber-mindset positif.

Perancangan Sistem

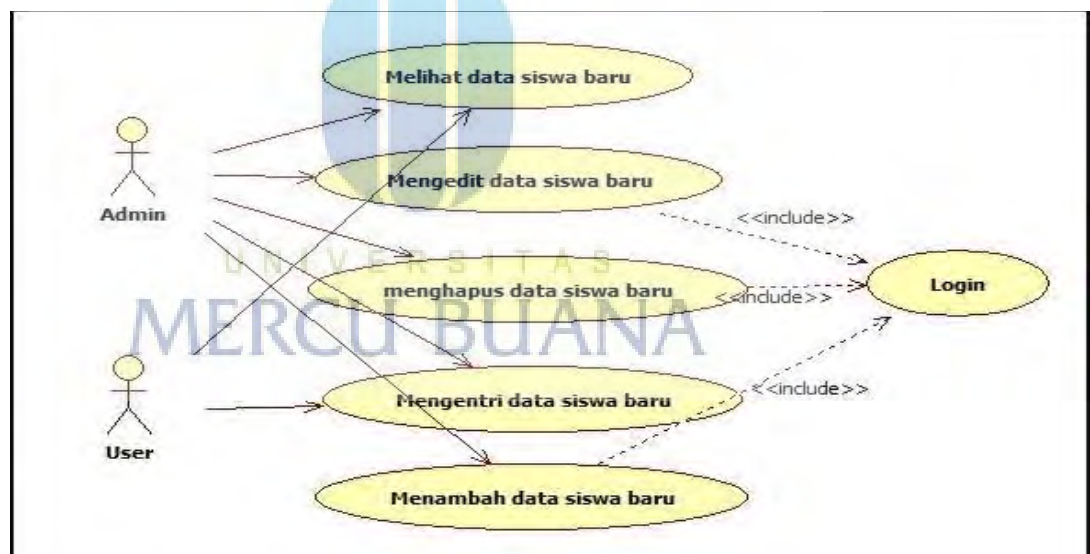
Pada bagian perancangan sistem, untuk topik perancangan aplikasi terdiri dari :

2.1 Perancangan UML

A, Definisi UML (Unified Modeling Language) menurut Rosa dan Shalahuddin yang dikutip oleh Rachmat Agusli, dkk dalam Jurnal SISFOTEK GLOBAL (2017:22)[16] adalah "Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung".

Sedangkan menurut Onu, Fergus U. dan Umeakuka, Chinelo V. dalam International Journal of Computer Applications Technology and Research (2016:506)[30] mendefinisikan bahwa –A UML is a standard modeling Language to model the real world in the field of software engineering. A UML diagram is a partial graphical view of a model of a system under design, implementation, or already in existence. UML diagram is made up of graphical elements, UML nodes connected with edges (flows) that represent elements of a system model. The UML model of the system might also contain other documentation such as use cases written as texts”. (UML adalah bahasa pemodelan standar untuk memodelkan dunia di bidang rekayasa perangkat lunak. Diagram UML adalah tampilan grafis parsial dari model sistem yang didesain, implementasi, atau sudah ada. Diagram UML terdiri dari elemen grafis, simpul UML terhubung dengan tepi (arus) yang mewakili elemen model sistem. Model UML dari sistem mungkin juga berisi dokumentasi lain seperti use case yang ditulis sebagai teks).

1. Use Case Diagram Website Sekolah



Gambar 3.1 Usecase Diagram Website Sekolah

Dimana digambar tersebut menjelaskan tentang website sekolah, terdapat admin dan juga user untuk login mengakses data siswa

2.2 Perancangan Data Base

Metode yang digunakan adalah pemateri dalam perancangan data base yaitu menyampaikan materi disertai dengan praktek lewat proyektor lalu para siswa mempraktekkan hal serupa di computer masing-masing. Hal pertama yang disampaikan adalah bagaimana cara menginisiasi Git di suatu folder agar segala perubahan didalam folder tersebut tersimpan oleh Git dan menjadikan folder tersebut menjadi sebuah git repository yaitu dengan cara menjalankan perintah git init.

```
→ latihan-git git init
Initialized empty Git repository in /Users/miftahsan/Workspace/latihan-git/.git/
→ latihan-git git:(master) █
```

Gambar 3.2.1 Membuat Folder Git Repository

Setelah berhasil melakukan inisiasi, dilanjutkan dengan praktek bagaimana cara mengatur email dan username yang digunakan oleh Git agar segala perubahan yang terjadi tercatat sebagai perubahan yang dilakukan oleh masing-masing siswa dengan cara menjalankan perintah git config.

```
→ latihan-git git:(master) git config user.name "Miftah Fathudin"
→ latihan-git git:(master) git config user.email "miftah.9g@gmail.com"
→ latihan-git git:(master) git config user.name
Miftah Fathudin
→ latihan-git git:(master) git config user.email
miftah.9g@gmail.com
→ latihan-git git:(master) █
```

Gambar 3.2.2 Menjalankan perintah git config

Setelah para siswa berhasil menginisiasi sebuah git repository, pemateri mengajak para siswa kembali ke contoh kasus yang sebelumnya disampaikan dan mencoba memecahkannya dengan lebih efisien menggunakan Git.

Pertama, para siswa diminta membuat file baru yaitu index.html sesuai skenario.

Setelah file index.html tersimpan, pemateri dan para siswa kemudian mempraktekan bagaimana Git dapat mendeteksi perubahan yang terjadi pada git repository tersebut dengan menjalankan perintah git status.

```

latihan-git git:(master) # git status
On branch master
No commits yet
Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
  index.html
nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)
latihan-git git:(master) #

```

Gambar 3.2.3 Menjalankan perintah git status

Setelah memastikan bahwa Git mendeteksi perubahan yang terjadi, pemateri dan siswa kemudian mempraktekan bagaimana cara memerintahkan Git untuk menyimpan perubahan tersebut yaitu menggunakan perintah git add, dan git commit. Pemateri juga menyampaikan pentingnya penggunaan git commit message yang baik dan deskriptif agar riwayat perubahan mudah dibaca dan dicari.

```

latihan-git git:(master) # git add index.html
latihan-git git:(master) # git commit -m "Menambahkan file index"
[master (root-commit) 1ea34ef] Menambahkan file index
1 file changed, 3 insertions(+)
 create mode 100644 index.html
latihan-git git:(master) #

```

Gambar 3.2.4 Menyimpan perubahan pada database

Setelah berhasil melakukan git commit, pemateri, instruktur, dan para siswa kemudian mempraktekan bagaimana cara untuk melihat perubahan apa saja yang sudah terjadi dan tersimpan pada sebuah git repository yaitu dengan menggunakan perintah git log.

```

commit 1ea34ef0d9b2504a49e4df0f4acc2f05698713ad (HEAD -> master)
Author: Miftah Fathudin <miftah.9g@gmail.com>
Date: Sat Nov 16 07:51:01 2019 +0700
    Menambahkan file index
(END)

```

Gambar 3.2.5 Menyimpan perubahan pada database

Disini pemateri juga menjelaskan komponen dari keluaran perintah git log yaitu *commit hash*, *commit author*, *commit timestamp* dan *commit message* sehingga para siswa dapat membaca riwayat perubahan dari sebuah git repository.

Kemudian, pemateri, instruktur, dan para siswa melanjutkan praktek sesuai dengan scenario yaitu melakukan perubahan di file index.html. Tidak seperti solusi sebelumnya yang disampaikan para siswa, yaitu membuat file duplikat, pemateri, instruktur, dan para siswa langsung melakukan perubahan di file index.html yang sudah ada lalu kemudian menyimpan perubahan tersebut dengan menjalankan perintah git add dan git commit yang sama seperti yang dilakukan pada perubahan pertama.

Kemudian pemateri, instruktur, dan para siswa kembali menjalankan perintah git log untuk melihat bahwa benar git telah menyimpan daftar perubahan apa saja yang terjadi pada sebuah git repository. Kemudian pemateri, instruktur, dan para siswa mempraktekan bagaimana cara untuk menampilkan perubahan apa saja yang terjadi dari sebuah commit yaitu dengan cara menjalankan git show.

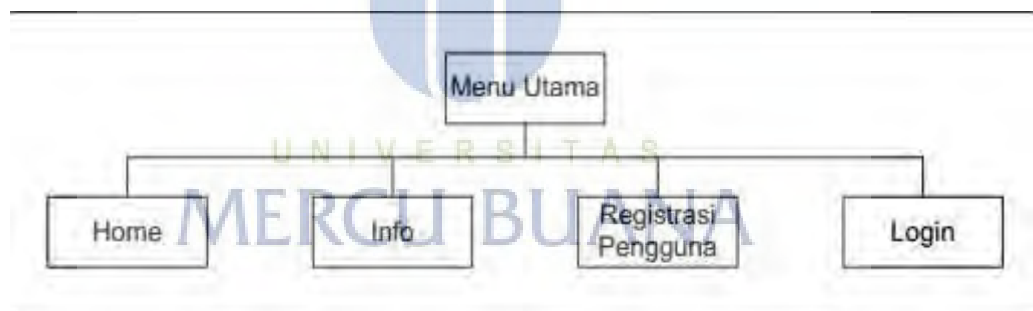
```
commit 399e11ffefa6e40267bc3d4e163126c5624607ee (HEAD -> master)
Author: Miftah Fathudin <miftah.9g@gmail.com>
Date: Sat Nov 16 08:04:53 2019 +0700

    Menambahkan Fitur 2

diff --git a/index.html b/index.html
index 2a8754c..2feb354 100644
--- a/index.html
+++ b/index.html
@@ -1,3 +1,4 @@
 <h1>
   <p>Website Keren</p>
+  <p>Fitur 2</p>
 </h1>
(END)
```

Dari hasil git show interlihat para siswa semakin memahami kemampuan Git sebagai Version Control System yaitu menyimpan perubahan dari file dan folder.

2.3 Perancangan Interface



Gambar 3.3.1 Desain Interface Website

Dari gambar adalah desain perancangan website struktur utama pada sekolah dimana menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga computer dapat digunakan. Dengan demikian perancangan interface ini bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman dibidang komputer

III. Mockup Sistem Rancangan

A. Mockup Website



IV. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Meskipun mengalami beberapa kendala dan keterbatasan sehingga target awal tidak dapat tercapai sepenuhnya, kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Dari hasil observasi dan evaluasi melalui beberapa soal yang diberikan, terlihat terdapat peningkatan hard skill pada para siswa yang didapat dari praktek langsung di laboratorium. Selain itu, terdapat pula peningkatan kemampuan soft skill seperti kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan keberanian untuk bertanya dalam rangka belajar.

B. Saran

Adapun saran dari pelaksanaan kegiatan ini adalah:

1. Penjadwalan seharusnya dilakukan dengan memperhitungkan keterlambatan dan hal-hal tak terduga lainnya.
2. Koordinasi dengan pihak sekolah harus dilakukan dengan baik agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana.
3. Waktu pelaksanaan sebaiknya tidak dilakukan di hari tanpak kegiatan belajar mengajar agar seluruh peserta dapat ikutserta dengan baik.



Studi Pustaka

- [1] Pressman, R. S. (2001). *Software Engineering : A Practioner's Approach.*" 5th. McGrawHill
- [2] Dewanto, I. Joko. (2006). *Web Desain (Metode Aplikasi dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] A. Solichin S.Kom, –*Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL - Achmad Solichin - Google Buku,*” Univ. Budi Luhur, no. June, p. 215, 2016
- [4] M. S. . Fatlina Aulia¹, Dr. Budiwirman, M.Pd.², Drs. Ariusmedi, –*Perancangan Tampilan Web Design Toko Grand Central Bukittinggi,*” *Cell*, vol. 3, no. 4, pp. 1–15, 2014.
- [5] A. D. Anggiani Septima Riyadi, Eko Riyadi, –*Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website SubSistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 RancaBango,*” p. 456, 453, 603.
- [6] Y. Meesters and M. C. M. Gordijn, –*Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,*” *Ned. Tijdschr. Geneesk.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–23, 2016.
- [7] S. Dalis, –*Rancang Bangun Sistem Informasi Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Web,*” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 19, no. 1, pp. 1–8, 2017.
- [8] Hendini, Ade. 2016, *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak)*. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. IV(2), 108.



CURRICULUM VITAE



Name : Angkodo Burhanudin
Place and date of birth : Jakarta 31 Agustus 1995
Sex : Laki-Laki
Nationality : Indonesia
Marital Status : Sudah Menikah
ID Number : 3173013108950001
Pasport Number : -
Email : enggg7@gmail.com
Religion : islam
Address : Kp kalimati RT016 RW03 Kel kedaung
 Kaliangke Jakarta barat
Phone Number/Mobile : 081514595560

EDUCATION

Elementary School : SDN 08 Pg Kedaung Kaliangke
Secondary School : YP-BDN Jakarta Barat
Senior High School : SMK Telkom Jakarta
University : Mercubuana
Degree Awarded : S1
Faculty : Ilmu Komputer
Title of thesis : Metode Keamanan Privacy
GPA : 3,00

SKILLS

Language : Indonesia/inggris Score Toefl : 835

ORGANIZATION EXPERIENCE

No. of Years	Title	Name of Organization

WORK EXPERIENCE

No. of Years	Position	Employer
2014-2015	Teknisi BTS	PT Adyawinsa
2016-2018	Spv. FTTH	PT Indosat m2
2018-2020	Spv FTTH	PT Fiberhome Indonesia

ACTIVITIES

NATIONAL/INTERNATIONAL

No. of Years	Position	Employer


ACHIEVEMENT

No. of Years	Position	Employer

HOBBIES

Sports :Futsal.Bersepeda
Various :Membaca Buku


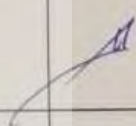
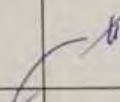
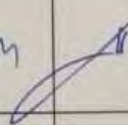
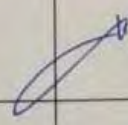
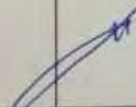







 UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : Angkoto SEM/THN AKAD : IX / 2019 Barat
 NIM : 91515110080 JENIS BIMBINGAN : Tugas Akhir
 PROGRAM STUDI : KeSIKaw DOSEN : Herry Desajat Wijaya S.kom., M
 : T. Informatika PEMBIMBING

TEMA : Metode keamanan privacy terhadap orang yang
tidak Berhak mengakses era Industri 4.0 SIK YANKA III

NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	24/9 2019	Pengenalan Bimbingan	
2	29/9 2019	Pembimbingan Materi Konsep	
3	5/10 2019	Pembimbingan materi konsep	
4	12/10 - 2019	Pembelajaran Sebelum pelaksanaan PPM	
5	19/10 - 2019	Bimbingan laporan PPM	
6	2/11 2019	Bimbingan laporan PPM	

NO.	TGL	KETERANGAN	PAB
7	30/11 2019	Finalisasi laporan PPM	
8	19/12 2019	Bimbingan materi Uji	
9	21/12 2019	Bimbingan materi Uji UNIVERSITAS MERCU BUANA	
10	11/1 2020	Finalisasi laporan materi kompre	
11	27/1 2020	All Sizing	