



SOP PRAKTIKUM LABORATORIUM KOMPUTASI

1. Praktikum

- Responsi khusus dengan asisten masing-masing dilaksanakan sebelum praktikum.
- Praktikum dilaksanakan berdasarkan *shift* kuliah. Praktikan tidak dibenarkan datang terlambat karena tidak ada asisten yang bisa melayani. Untuk itu praktikan sudah harus datang minimal 10 menit sebelum praktikum dimulai.
- Membuat laporan awal atau tugas sebelum praktikum.
- Melakukan responsi awal sebelum praktikum dimulai dengan asisten masing-masing.
- Memakai sandal lab, baju kemeja, dan berpakaian rapi dan sopan sebelum memasuki laboratorium.
- Segala perlengkapan praktikum di persiapkan sebelum memasuki laboratorium.
- Dilarang meninggalkan laboratorium selama praktikum, kecuali atas izin asisten.
- Dilarang makan dan minum didalam laboratorium.
- Wajib mengasistensikan teori laporan praktikum pada saat praktikum.
- Dilarang memakai aksesoris dalam bentuk apapun.
- Dilarang memainkan HP pada saat praktikum berlangsung.
- Kebersihan ruangan praktikum menjadi tanggung jawab kelompok yang melakukan praktikum pada *shift* tersebut.
- Praktikan menggunakan komputer sesuai dengan prosedur yang diarahkan oleh asisten.

2. Laporan

- Waktu pengerjaan laporan selama 2 hari.
- Laporan paling lambat mendapat ACC dari asisten sebelum pukul 16.00 WIB.
- Laporan pribadi di print A4 dan disesuaikan dengan format laporan.
- Untuk Laporan Awal dan Praktikum ditulis manual (tulis tangan dengan pena biru),kecuali untuk diagram alir dan programnya.
- Laporan selesai tepat waktu.
- Format laporan sesuai ketentuan laboratorium.

3. Syarat Presentasi

- Laporan telah di ACC oleh asisten masing-masing



SOP ASISTENSI LABORATORIUM KOMPUTASI

- Memakai sepatu, baju kemeja, berpakaian rapi dan sopan saat asistensi.
- Praktikan membawa laporan praktikum berupa *hardcopy*.
- Dilarang membuka HP pada saat asistensi jika tidak diperlukan.
- Praktikan diharapkan serius pada saat asistensi.
- Waktu asistensi pada jam kerja asisten (08.00-16.00 WIB) di lingkungan Departemen Teknik Sipil.



Laboratorium Komputasi