

BAB II

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Data

Menurut John J. Longkutoy (2012:2), Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi atau situasi dan lain-lain.

2.1.2 Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI)

Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014 pada Bab I pasal 1, SKPI merupakan dokumen yang memuat informasi pencapaian akademik dan kualifikasi dari lulusan pendidikan tinggi bergelar. Menurut pasal 7 ayat 1 SKPI harus mengandung:

- a. Logo perguruan tinggi
- b. Nama perguruan tinggi
- c. Nomor keputusan pendirian perguruan tinggi
- d. Nama program studi
- e. Nama lengkap pemilik SKPI
- f. Tempat dan tanggal lahir pemilik SKPI
- g. Nomor Pokok Mahasiswa (NPM)

- h. Tanggal, bulan, tahun masuk dan kelulusan
- i. Nomor seri ijazah
- j. Gelar yang diberikan beserta singkatannya
- k. Jenis pendidikan (akademik, vokasi, atau profesi)
- l. Program pendidikan (diploma, sarjana terapan, magister terapan, doktor terapan, sarjana, magister, doktor, profesi, atau spesialis)
- m. Capaian pembelajaran lulusan sesuai kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia secara naratif
- n. Level Kerangka kualifikasi Nasional Indonesia
- o. Persyaratan penerimaan
- p. Bahasa pengantar kuliah
- q. Sistem penilaian
- r. Lama studi
- s. Jenis dan program pendidikan tinggi lanjutan
- t. Skema tentang sistem pendidikan tinggi

Pada pasal 7 ayat 1 SKPI secara keseluruhan bermaksud memuat informasi tambahan tentang prestasi lulusan selama berstatus sebagai mahasiswa dan atau jabatan dalam profesi. SKPI ditulis dalam 2 bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Yang berwenang menerbitkan SKPI adalah perguruan tinggi terkait yang ditandatangani oleh pemimpin perguruan tinggi tersebut.

Indikator SKPI yang dinilai di STMIK PalComTech, antara lain :

1. Penghargaan dan pemenang kejuaraan.
2. Pengalaman berorganisasi.
3. Keterlibatan dalam kegiatan kampus.
4. Keterlibatan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
5. Keterlibatan dalam kegiatan penulisan.
6. Beasiswa atau hibah yang pernah diperoleh.
7. Magang industri.

2.1.3 Website

Menurut Abdulloh (2018:1) *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *Website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*. Skrip *HTML* ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang. *Website* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu

1. Website Statis

Website statis yaitu jenis *website* yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke

waktu akan selalu tetap. *Website* jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik *website* seperti profil perusahaan atau organisasi.

2. *Website* Dinamis

Website dinamis yaitu jenis *website* yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola *web* atau milik *website*. *Website* jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktivitas bisnisnya memang berkaitan dengan *internet*. Contoh paling mudah dari *website* jenis ini yaitu *web* log dan *website* berita.

3. *Website* Interaktif

Website interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori *website* dinamis, Dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya diubah oleh pengelola *website* tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna *website* itu sendiri. Contoh *website* jenis ini yaitu *website* jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter* atau *website market place* seperti *bukalapak*, *tokopedia*, dan sebagainya.

2.1.4 *MySQL*

Menurut Hikmah (2015:2), *MySQL (My Structure Query Language)* adalah salah satu *Database Management System (DBMS)* dari sekian banyak *DBMS*, seperti *Oracle*, *MS SQL*,

Postagre SQL, dan lainnya.” *MySQL* berfungsi untuk mengolah *Database* menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman *PHP* juga sangat mendukung *databaseMySQL*.

Menurut Sadeli (2014:10), *MySQL* adalah *database* yang menghubungkan *script* dengan menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan *php*. *MySQL* mempunyai tampilan *Client* yang mempermudah dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan.

2.1.5 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Hariyanto (2017:12) *PHP* adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa membantu kita dalam membuat aplikasi apa saja yang bisa diakses oleh siapa saja dengan menggunakan teknologi *server-side*. *Serve-side* adalah *PHP* hanya akan berjalan pada aplikasi berbasis *server*, baik itu *server* yang berjalan di komputer lokal (*localhost*) maupun *server* yang berjalan secara *online*.

Menurut Abdulloh (2015:3) *PHP* adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programing* yaitu bahasa pemrograman yang diproses dari sisi *server*. Fungsi utama *PHP* dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukan ke

database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang akan diatur oleh *PHP*.

2.1.6 Rapid Application Development (RAD)

Menurut Kendall (dalam Anofrizen dan Alfi Dadlan, 2015), *Rapid application Development (RAD)* atau *Rapid Prototyping* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik *incremental* (bertingkat). *RAD* menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid Application Development* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem di mana *working model* (model kerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.



Sumber : Kendall (dalam Anofrizen dan Alfi Dadlan, 2015)

Gambar 1.1 Metode RAD (*Rapid Application Development*)

a. Perencanaan syarat-syarat (*Requirement Planning*)

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan perusahaan.

b. *Workshop* Desain RAD (*RAD Design Workshop*)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambar sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrograman dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respons pengguna.

c. Implementasi (*Implementation*)


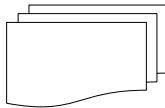
Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan non-teknis perusahaan. Segera setelah


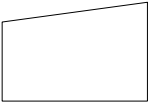



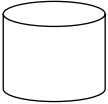
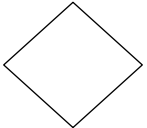
aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.


2.1.7 Flowchart (Bagan Alir)

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram Alir ini akan menunjukkan alur di dalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Desain *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.

3		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
4		Pengetikan <i>Online</i>	Memasukkan (<i>entry</i>) data melalui peralatan <i>online</i> seperti terminal atau personal <i>computer</i> .
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
8		<i>Disk magnetis</i>	Data disimpan secara permanen di dalam <i>disk magnetis</i> dipergunakan untuk <i>file</i> utama dan <i>database</i>
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan

			pembuatan cabang ke jalan alternatif.
10		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.

Sumber : Sitorus (2015:14)

2.1.8 Black Box Testing

Menurut Mustaqbal, dkk, (2015 : 34), *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Black Box Testing bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*.

Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut :

- a. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
- b. Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
- c. Kesalahan pada struktur data dan akses baris data.
- d. Kesalahan performasi (*performance errors*).
- e. Kesalahan *inisialisasi* dan terminal.

2.2 Penulisan Terdahulu

Hasil penulisan terdahulu digunakan sebagai pedoman dasar, acuan, pertimbangan, maupun perbandingan bagi penulisan terbaru yang sejenis,

adapun penulisan terdahulu yang penulis gunakan seperti tabel 2.4 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tabel Hasil Penulisan Terdahulu

No	Judul	Penulis	Hasil
1.	Perancangan Sistem Informasi Surat Keterangan Pendamping Ijazah Pada Politeknik Negeri Padang Vol. 21 No.1 Februari 2019 ISSN : 1693-752X	Defni, Fathur Ridha Fadly	Menghasilkan Aplikasi Berbasis Web dengan tujuan calon lulusan lebih mudah memberikan data tentang kompetensi keahlian maupun mengenai identitas pribadi calon lulusan untuk seterusnya untuk di input ke system informasi SKPI melalui website dengan menggunakan pc atau laptop, sehingga pihak administrasi jurusan dengan mudah mencetak SKPI dari setiap calon lulusan. Sistem ini menggunakan metode <i>waterfall</i> dengan Bahasa pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i> .
2	Sistem Informasi Kompetensi	Anita, Daniel Rudiaman Sij	Tujuan dari penulisan ini untuk membantu mengintegrasikan

	Mahasiswa Guna Mendukung Lulusan Dalam Mencari Kerja Vol.6,No. 1 juni 2017 ISSN 2088-2130	abat	bagian terkait unuk mengelola data kualifikasi kelulusan sehingga pembuatan SKPI dapat dilakukan secara otomatis. Sistem ini menggunakan metode SDLC(<i>sistem development life cycle</i>) dengan Bahasa pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i>
3.	E-SKPI fakultas Teknik Universitas Islam Riau vol.3. no.1 agustus 2018 ISSN. 2528-4053	Des Suryani, ause labellapansa, Hendra hunawan	Tujuan dari penulisan untuk mempercepat proses pemberian SKPI kepada para lulusan, dengan sistem E-SKPI menginputkan dan mengupload semua sertifikat yang terkait dengan bidangnya. Sistem ini menggunakan metode waterfall dengan bahasa pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i> .
4.	Pengembangan sistem informasi Surat Keterangan	Efmi maiyana, Teri mengkas	Mengatasi masalah kehilangan dokumen yang telah dikumpulkan dan kelambatan waktu dalam

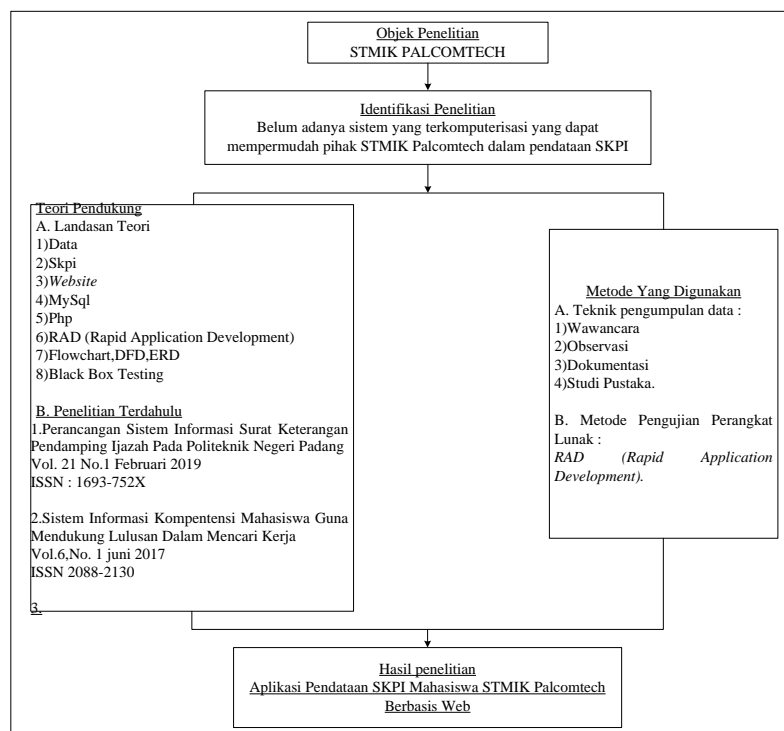
	Pendamping Ijazah berbasis web Vol 1 No.1 (2017) ISSN: 2597-3584	rinal	pembuatan SKPI. Penulisan ini menggunakan <i>Research and Development (RAD)</i> , model pengembangan sistem SLDC dengan bahasa pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i> .
--	--	-------	--

Dari penulisan terdahulu yang ditulis oleh penulis-penulis diatas dengan penulisan yang sekarang sama-sama menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*. Untuk penulis kedua dengan penulisan sekarang sama-sama menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

Perbedaan penulisan terdahulu yang ditulis oleh penulis satu yaitu dengan penggunaan metode *prototype* sedangkan penulisan yang sekarang menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*).

2.3 Kerangka penelitian

Adapun kerangka penulisan yang dilakukan oleh penulis seperti terlihat pada gambar 2.2 :



Gambar 2.2 Kerangka penelitian

2.4 Objek penelitian

2.4.1 Sejarah Perusahaan

Yayasan Pendidikan PalComTech didirikan dengan akte Notaris Anwar Junaidi, S.H No. 61 tanggal 18 Mei 2006, keberadaan dan pengembangannya tidak terlepas dari tujuan dan cita-cita Lembaga Pendidikan Komputer dan *Internet Profesional* yang telah dibina oleh CV PalComTech. Sebagai organisasi induk yang pertama memulai aktivitas Lembaga Pendidikan Komputer dan *Internet* PalComTech yang lahir pada tanggal 10 Maret 2003, adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan penjualan yang terdiri dari berbagai unit usaha yang bergerak bersama sebagai

modal perusahaan, berdasarkan keinginan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu menghadapi persaingan baik dari dalam maupun dari luar serta mampu bersaing di dalam dunia kerja. *Esensi* dan *eksistensi* PalComTech tidak terlepas untuk menjalankan program pendidikan 100% praktik dan 100% *internet* guna menghasilkan lulusan yang mampu bersaing memenuhi kebutuhan sumber daya manusia di dunia usaha dan dunia industri serta turut mencerdaskan kehidupan dan kesejahteraan bangsa Indonesia.

Kemajuan pengelolaan di bidang pendidikan komputer dan *internet* PalComTech Palembang, ditandai dengan diperolehnya 9 kesepakatan alih kelola Yayasan Pendidikan Siguntang Mahameru Palembang kepada Yayasan Pendidikan PalComTech Palembang pada tanggal 24 April 2006. Sesuai dengan kesepakatan alih kelola kedua yayasan tersebut, yayasan pendidikan PalComTech menyampaikan permohonan perubahan badan hukum penyelenggara dan perubahan nama perguruan tinggi kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional di Jakarta.

Pada tanggal 08 Juni 2006 Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia dengan Keputusan Nomor : 77 / D / O / 2006 dan Nomor : 78 / D / O / 2006 tentang Alih Kelola Yayasan / Badan Hukum Penyelenggara dan Perubahan Nama Sekolah Tinggi

Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Mahameru dan Politeknik Mahameru Palembang yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Siguntang Mahameru di Palembang menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) dan Politeknik PalComTech Palembang yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan PalComTech di Palembang.

Kehadiran Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) dan Politeknik PalComTech Palembang untuk menyelenggarakan pendidikan dengan konsep 100% praktik 100% *Internet yang professional* berbasis kompetensi (pengetahuan, keahlian, dan keperibadian) yang sarat akan muatan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual bagi masyarakat yang ingin memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan norma dan kaidah keilmuan dalam rangka pelaksanaan otonomi kampus (kebebasan akademik, kebebasan mimbar akademik, dan otonomi keilmuan).

2.4.2 Visi dan Misi

A. Visi

STMIK PalComTech menjadi perguruan tinggi bidang manajemen informasi dan komputer yang menyelenggarakan pendidikan berbasis *entrepreneurship* dan berdaya saing tingkat nasional pada tahun 2020.

B. Misi

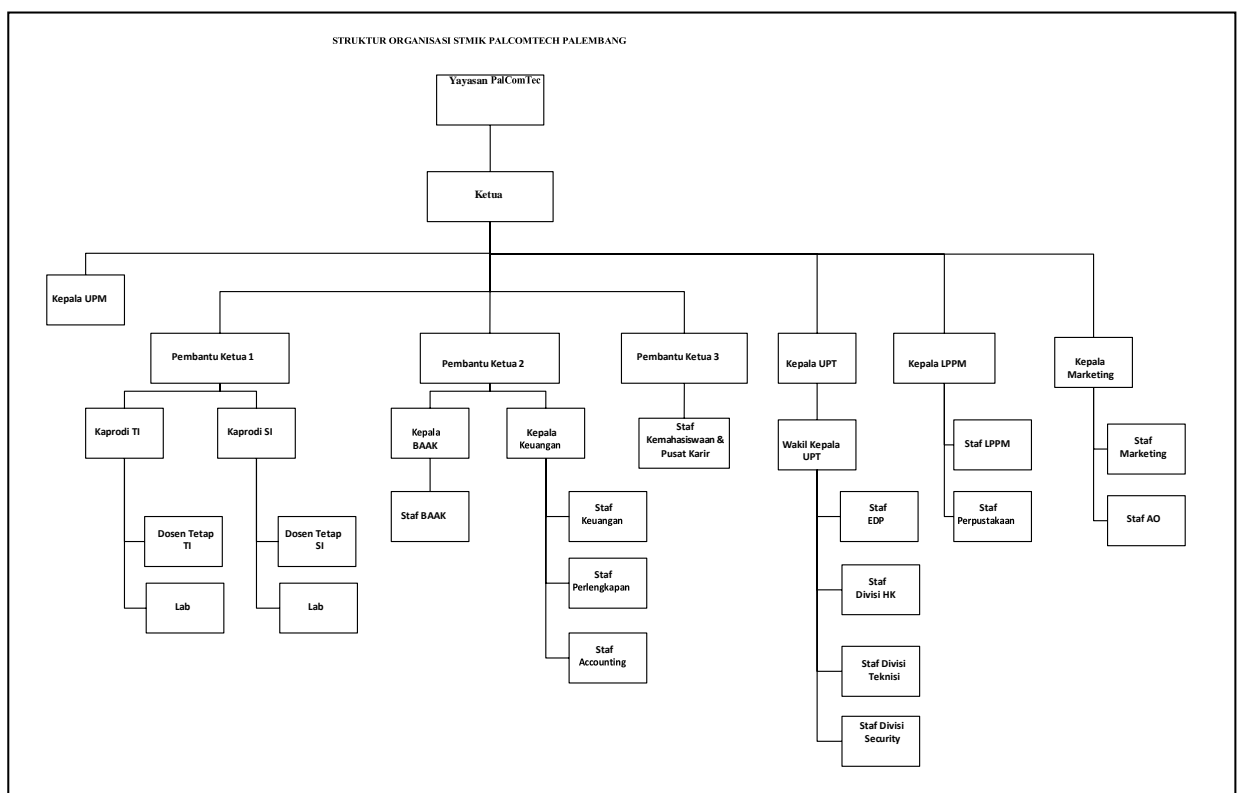
1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang manajemen informasi dan komputer yang berbasis *entrepreneurship* dan berdaya saing tingkat nasional.
2. Melaksanakan penulisan untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang manajemen informatika dan komputer.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat di bidang manajemen informatika dan komputer.
4. Menjadi wadah bagi sivitas akademika untuk mengembangkan diri, berprestasi dan mencapai masa depan yang lebih baik.

2.4.3 Struktur Organisasi

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan perusahaan maka biasanya perusahaan memiliki jabatan atau posisi di dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari. Jabatan atau posisi seseorang di dalam perusahaan itu disusun dan digambarkan dalam struktur organisasi yang telah ditetapkan dari pimpinan perusahaan. Struktur perusahaan dapat diartikan sebagai susunan dan hubungan antara komponen, bagian, dan posisi dalam perusahaan. Struktur organisasi merupakan kerangka yang mencerminkan secara keseluruhan dari bagian-bagian usaha dan pembagian tugas di dalam perusahaan. Selain itu struktur organisasi memberikan

gambaran mengenai pemisahan fungsi, tugas, dan tanggung jawab serta wewenang yang diberikan oleh pimpinan kepada bawahannya. Struktur organisasi suatu perusahaan yang tersusun dengan baik dan jelas dapat mempengaruhi peningkatan *efisien* perusahaan karena mempunyai pengaruh langsung terhadap kelancaran kegiatan yang dilakukan oleh para anggotanya. Perguruan tinggi STMIK PalComTech juga terdapat struktur organisasi yang dipercaya dapat meningkatkan *efisiensi* perusahaan menjadi lebih baik.

Berikut struktur organisasi yang dimiliki oleh STMIK PalComTech Palembang sebagai berikut:



Sumber : STMIK PalComTech Palembang

Gambar 2.3 Struktur Organisasi STMIK PalComTech Palembang

2.4.4 Uraian Kegiatan dan Wewenang

1. Yayasan

Yayasan merupakan pihak penyelenggaran pendidikan yang menyediakan fasilitas, sarana, dan prasarana.

2. Ketua/Direktur

Ketua/Direktur bertugas memimpin penyelenggaraan pendidikan, penulisan, pengabdian masyarakat, membina tenaga kependidikan, mahasiswa, tenaga administrasi, dan administrasi perguruan tinggi serta hubungan baik dengan lingkungan (baik DUDI maupun pemerintah).

3. Unit Penjamin Mutu

Unit penjamin mutu Bertanggung jawab mengawasi dan mengevaluasi serta menjaga mutu perguruan tinggi.

4. LPPM

LPPM merupakan lembaga penulisan dan pengabdian masyarakat sebagai unsur pelaksana di lingkungan perguruan tinggi yang mengkoordinasi, memantau, dan menilai pelaksanaan kegiatan penulisan dan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh civitas akademika.

5. Pembantu Ketua/Direktur I

Pembantu ketua/direktur I bertanggung jawab kepada ketua/direktur dalam membantu pelaksanaan pendidikan, pengajaran, penulisan, dan pengabdian kepada masyarakat serta

jalannya kegiatan di bidang akademik.

6. Pembantu Ketua/Direktur II

Pembantu ketua/direktur II bertanggung jawab kepada ketua direktur dalam membantu pelaksanaan pendidikan, pengajaran, penulisan, dan pengabdian kepada masyarakat dalam berlangsungnya kegiatan di bidang administrasi umum (keuangan dan sarana prasarana).

7. Pembantu Ketua/Direktur III

Pembantu ketua/direktur III bertanggung jawab kepada ketua/direktur dalam membantu pelaksanaan pendidikan, pengajaran, penulisan, dan pengabdian kepada masyarakat dalam memimpin pelaksanaan kegiatan pembinaan mahasiswa (BEM, UKM, dan himpunan mahasiswa) serta pelayan kesejahteraan mahasiswa (beasiswa dan koperasi mahasiswa).

8. Kepala Program Studi Teknologi Informatika(Kaprodi TI)

Kaprodi TI bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur I dan memimpin pelaksanaan kegiatan kepada program studi Teknik Informatika.

9. Kepala Program Studi Sistem Informasi(Kaprodi SI)

Kaprodi SI bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur I dan memimpin pelaksanaan kegiatan pada program studi Sistem Informasi.

10. Kepala Program Studi Sistem Informasi D3(Kaprodi SID3)

Kaprodi SID3 bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur I dan memimpin pelaksanaan kegiatan pada program studi Sistem Informasi D3.

11. Kepala Program Studi Akuntansi(Kaprodi AK)

Kaprodi AK bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur I dan memimpin pelaksanaan kegiatan pada program studi Akuntansi.

12. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual(Kaprodi DKV)

Kaprodi DKV bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur I dan memimpin pelaksanaan kegiatan pada program studi Desain Komunikasi Visual.

13. Biro Administrasi Akademik Kemahasiswaan(BAAK)

Biro administrasi akademik kemahasiswaan bertanggung jawab kepada pembantu ketua/direktur II serta menyelenggarakan kegiatan administrasi akademik kemahasiswaan.

14. Unit Pelaksana Teknis(UPT)

UPT bertugas melaksanakan teknis kegiatan operasional sarana dan prasarana.

15. Keuangan

Keuangan bertugas mengelola keuangan perusahaan, merencanakan, memeriksa, mencari, dan menyimpan dana yang dimiliki oleh perusahaan.

16. *Customer Service Officer(CSO)*

Customer Service Officer (CSO) bertugas melayani pengunjung yang datang ke PalComTech dan menerima pembayaran administrasi mahasiswa.

17. Dosen tetap SI dan TI

Menjalankan Tridarma Perguruan Tinggi

1. Pengajaran
2. Penulisan
3. Pengambian