

EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA

Stakeholder Feedback

FAKULTAS TEKNOLOGI PERTANIAN



UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2020

EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA



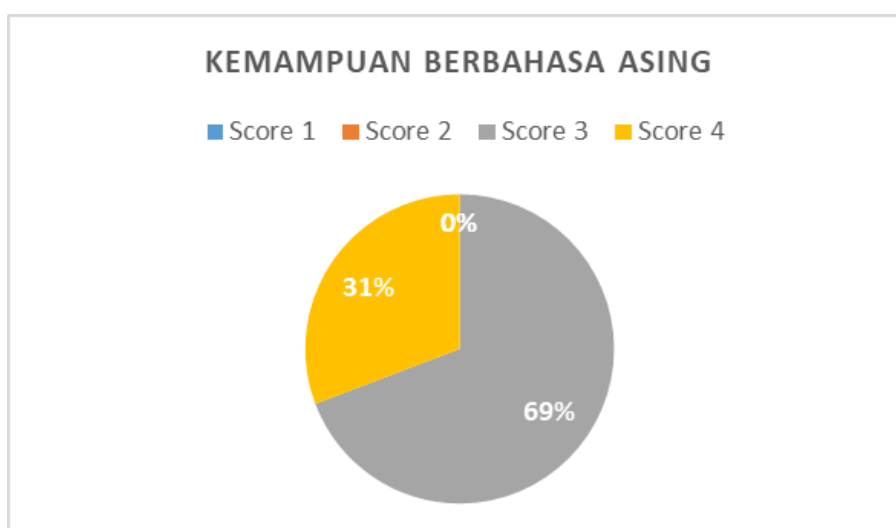
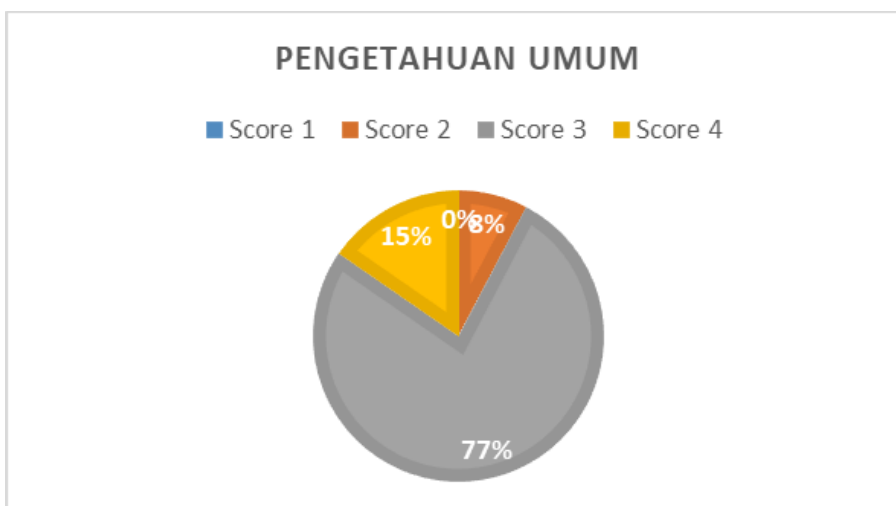
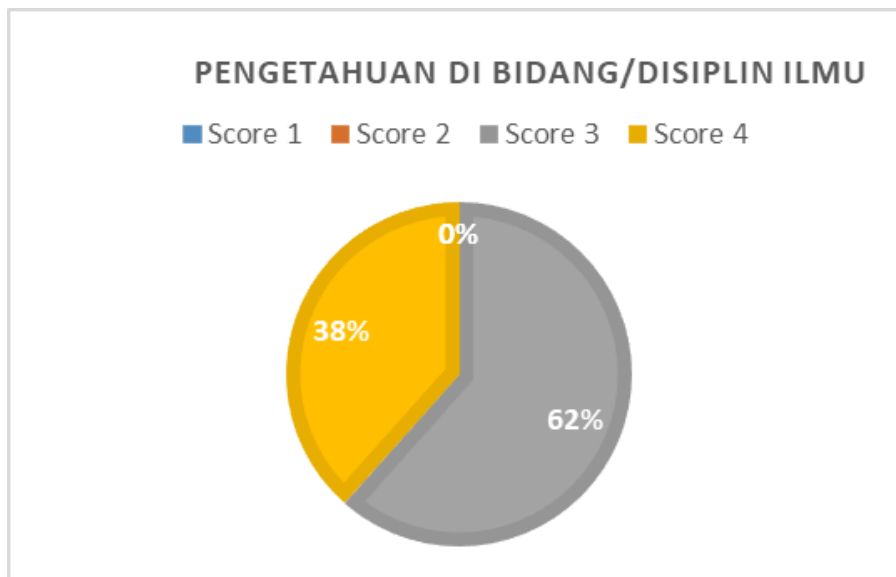
**FAKULTAS TEKNOLOGI PERTANIAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2020**

HASIL KUESIONER KEPUASAN PENGGUNA

Tabel 1. Identitas Respon

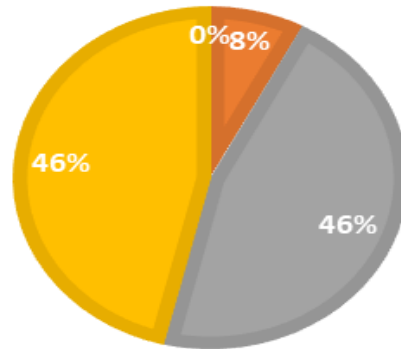
No.	Nama Lengkap	Institusi	Posisi/Jabatan
1	Dr. Dra. Jariyah, MP	Fak. Teknik Industri UPN Surabaya	Dekan Fakultas Teknik
2	Ficky Septiandy D	Perbankan	Assistant Manager Credit Analyst
3	Rochmad Indrawanto	PT Lautan Natural Krimerindo	manager
4	TAMRIN	Univ. Halu Oleo	Kepala Pusat Pengembangan Kompetensi Industri Pengolahan Kakao Terpadu LPPM UHO
5	Nur Asyik, S.P., M.Si	Univ. Halu Oleo	Ketua Jurusan
6	Syshrir Sahaka	Universitas Hau Oleo	Dekan FPPP
7	Meutia Kumaheri	Industri	Head of Operations
8	Rosyid Hamidi	Industri	Kepala Departemen
9	Tony Mahendra	PT Garudafood	Manager produksi PGA
10	Lilis	Industri	Supervisor
11	Mama Listyawati	PT Indolakto	Continuous Improvement Mgr
12	Kgs Ahmadi	Unitri	Kepala LPM
13	Budiman Kharma	GSI Lab	Laboratory and Scientific Director

2. KINERJA LULUSAN BERDASARKAN HARDSKILL



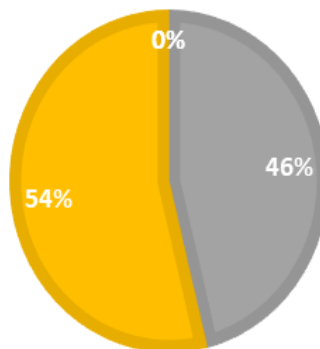
KETERAMPILAN KOMPUTER

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



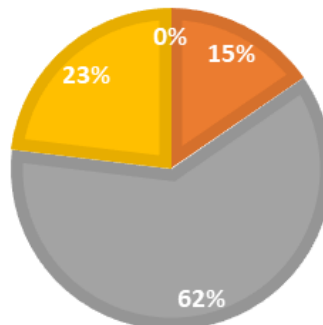
KETERAMPILAN INTERNET

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



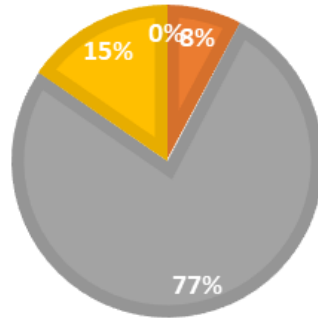
KETERAMPILAN RISET

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



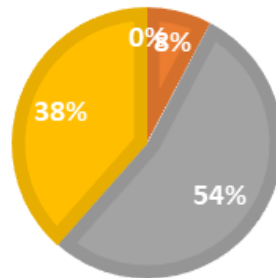
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH /PROBLEM SOLVING

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



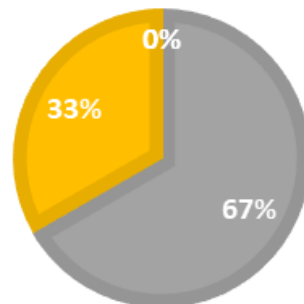
KEMAMPUAN ANALISIS

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



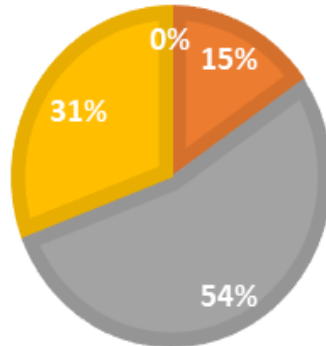
KEMAMPUAN PRESENTASI

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4

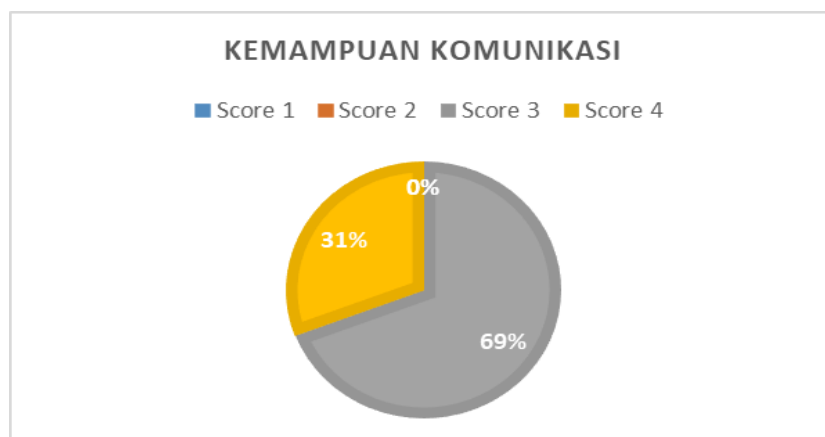
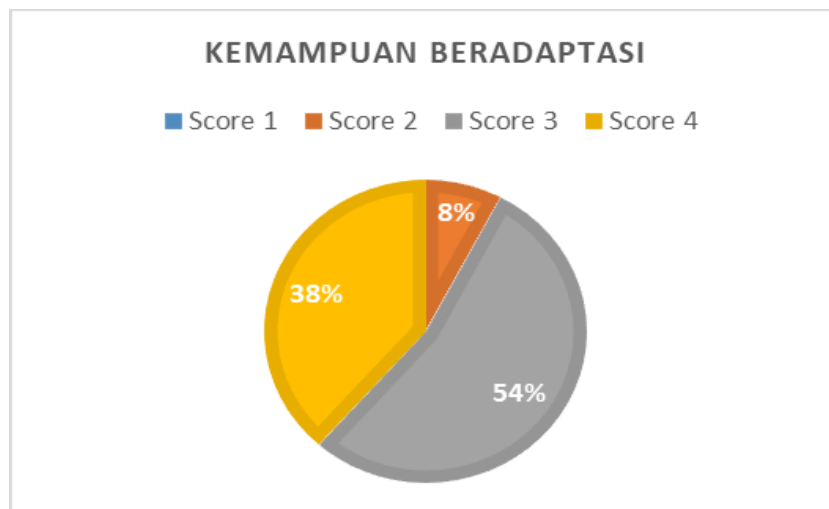
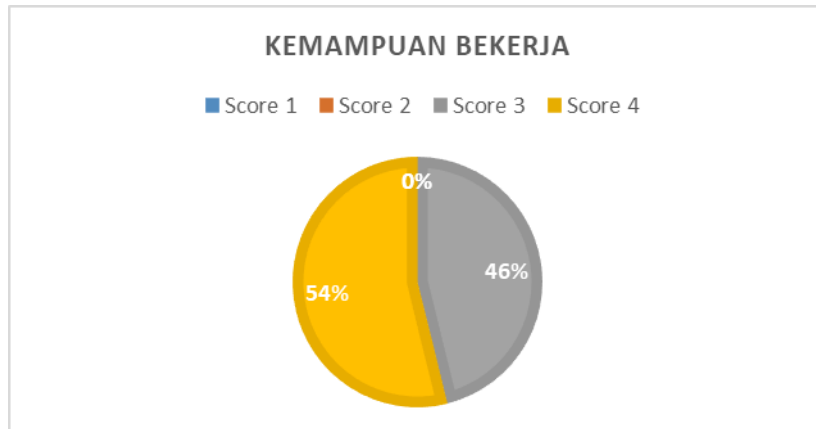


KEMAMPUAN MENULIS LAPORAN

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4

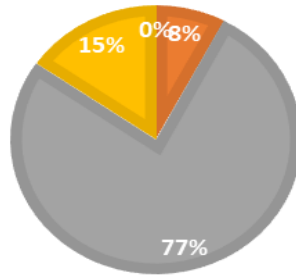


3. KINERJA LUUSAN BERDASARKAN SOFTSKILL



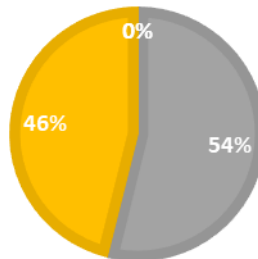
KECERDASAN EMOSIONAL

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



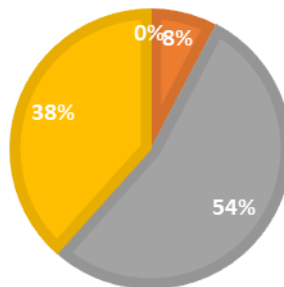
ETIKA

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



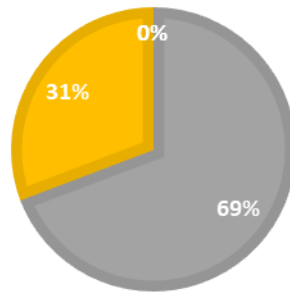
INISIATIF

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



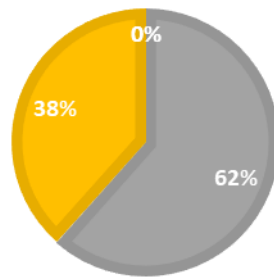
BEKERJA INDIVIDU

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



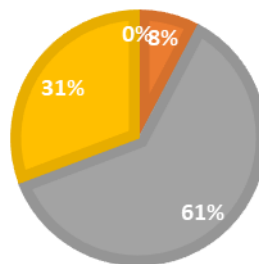
MOTIVASI

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



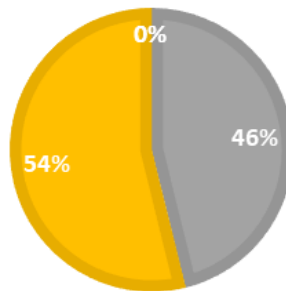
KEPEMIMPINAN/LEADERSHIP

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



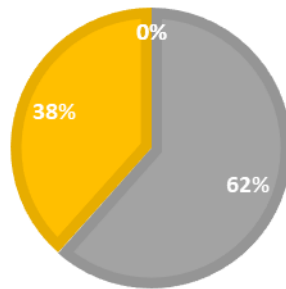
DISIPLIN

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



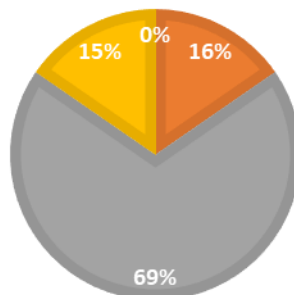
TANGGUNG JAWAB

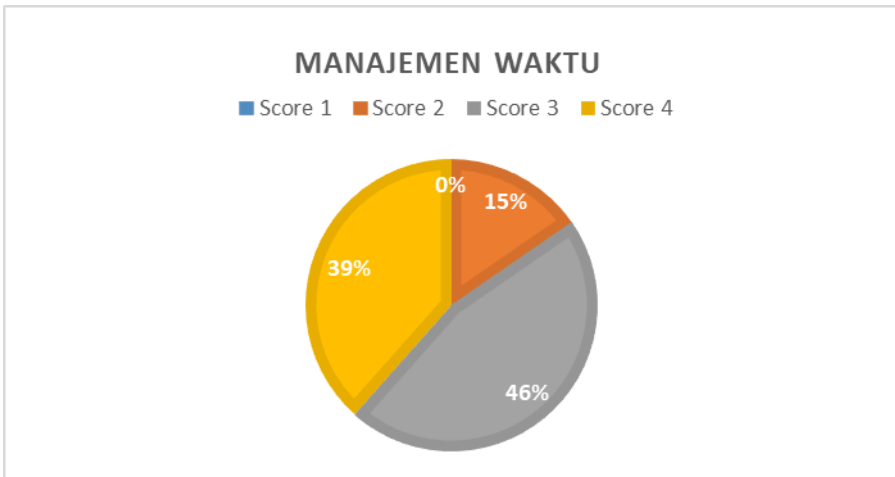
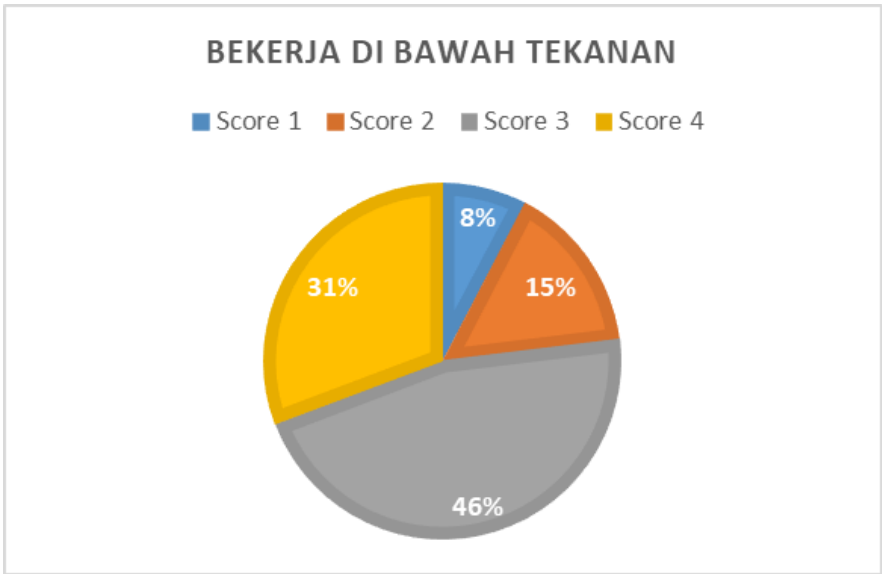
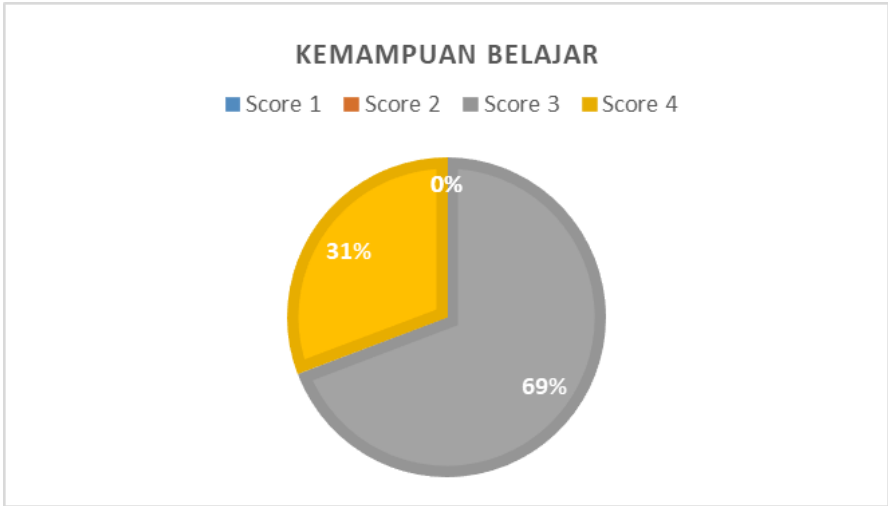
■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



BERPIKIR KRITIS

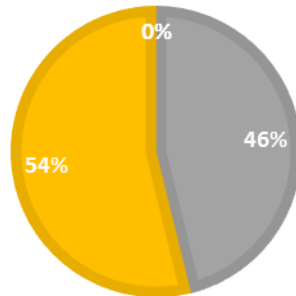
■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4





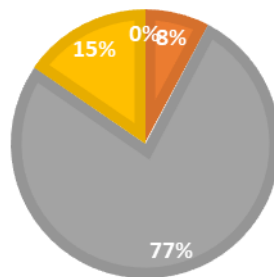
BEKERJA DALAM TIM

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



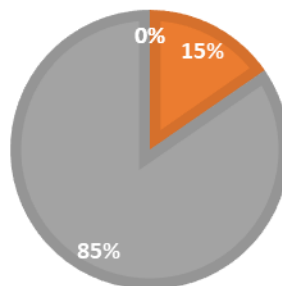
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH /PROBLEM SOLVING

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



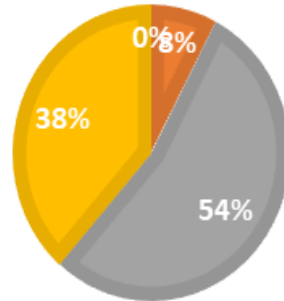
NEGOSIASI

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



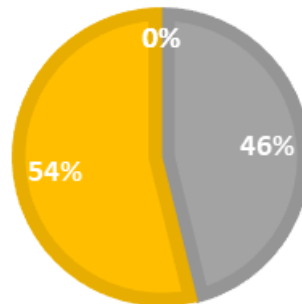
KEMAMPUAN ANALISIS

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



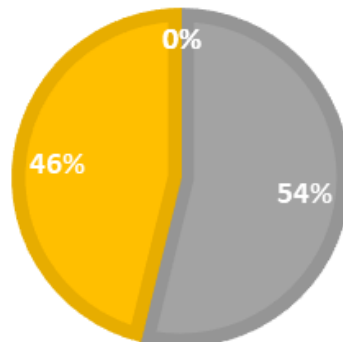
TOLERANSI

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



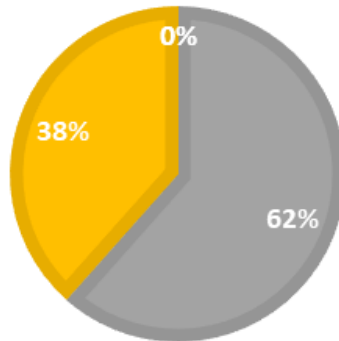
LOYALITAS

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



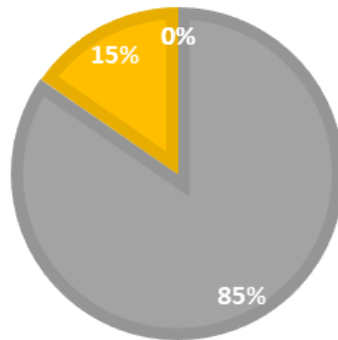
INTEGRITAS

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



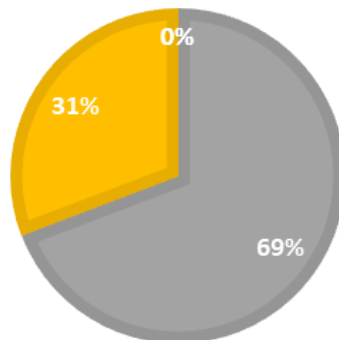
BEKERJA DENGAN ORANG YANG BERBEDA

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4

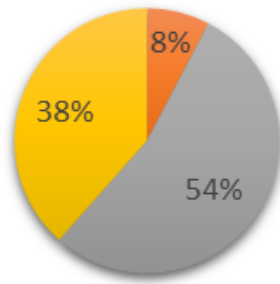


MANAJEMEN PROYEK/PROGRAM

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



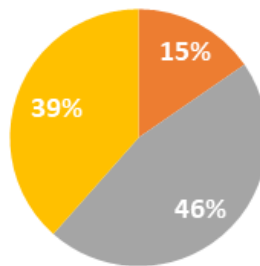
Kesediaan ditempatkan



■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4

BEKERJA SHIFT

■ Score 1 ■ Score 2 ■ Score 3 ■ Score 4



4. EVALUASI HASIL KUESIONER

Dari hasil umpan balik penggunaan ini ada, secara umum kompetensi lulusan sudah baik yang terlihat dari Sebagian besar memberikan penilaian antara puas (4) dan sangat puas (4). Fokus perbaikan adalah pada penilaian kinerja yang menurut alumni masih agak puas (2) dan tidak puas). Berdasarkan skill, secara umum hardskill lulusan dianggap memuaskan oleh pengguna tetapi untuk softskill ada beberapa softskill yang nilainya sangat rendah.

Evaluasi penilaian hardskill

Evaluasi terhadap hardskill menunjukkan kinerja lulusan yang belum memuaskan pengguna (nilai 1 dan 2) adalah:

1. Pengetahuan umum
2. Keterampilan komputer
3. Kemampuan riset
4. Kemampuan memecahkan masalah
5. Kemampuan menulis laporan

Dari hasil tersebut dalam proses belajar mengajar harus diperbaiki untuk meningkatkan keterampilan computer dengan memberikan tugas-tugas yang terkait dengan penggunaan computer dan berbagai aplikasi, kemampuan riset yang erat kaitannya dengan pelaksanaan tugas akhir penelitian, kemampuan memecahkan masalah yang harus dilatih dalam mata kuliah yang relevan dengan memberikan tugas atau ujian dalam bentuk problem solving, serta kemampuan menuliskan laporan yang harus ditingkatkan dengan peningkatan porsi penilaian laporan untuk tugas-tugas makalah.

Evaluasi softskill

Hasil evaluasi terhadap softskill lulusan menunjukkan bahwa hal-hal yang harus diperbaiki adalah:

1. Kemampuan beradaptasi
2. Kecerdasan emosional
3. Inisiatif
4. Kepemimpinan
5. Berpikir kritis
6. Bekerja di bawah tekanan
7. Manajemen waktu

8. Negosiasi

9. Kesiapan ditempatkan

10. Bekerja shift