

BAB II

AKTIVITAS MINGGUAN

Pada Bagian ini berisi aktivitas mingguan yang dapat diambil dari laporan mingguan yang sudah dibuat di dalam platform dengan format sebagai berikut :

Minggu	Kegiatan
1	Senin: Mengikuti onboarding dari kampus merdeka bersama 36.719 mahasiswa yang diterima. Dan ada 222 mitra/perusahaan yang sudah ditetapkan yaitu sebanyak 51 Studi Independen & 168 magang. Selasa: Mengikuti zoom welcoming dari Infinite Learning. Mentor menjelaskan tentang syllabus web development. Selanjutnya perkenalan dari para mentor yang bertugas dari bagian web development. Lalu mentor mulai menjelaskan materi tentang UI/UX. Dan kami diberikan tugas kelompok fun challenge video yang mana tugas tersebut dikumpulkan pada hari minggu 20 agustus 2023. Rabu: Mentor menjelaskan materi tentang Micro Problem Project (MiPP), Macro Problem Project (MaPP), dan ada Massive Problem Project (MasPP). Mentor juga menjelaskan tentang Tech Stack Web Development, Front-End, Back-End, Canvas LMS, penggunaan Aplikasi Discord. Front-End ini menggunakan 3 bahasa pemrograman yaitu HTML, CSS, JavaScript. Dan pada bagian Back-End itu menjelaskan mengenai Node Js, Mysql, Apache/Nginx, dan Express Js. Kami diberikan tugas dari mentor untuk mendownload aplikasi

	yang akan dibutuhkan untuk pembelajaran yaitu Node Js, Visual Studio Code, Discord, dan Git. Mentor menjelaskan cara menginstall ketiga aplikasi tersebut. Kamis: Libur Nasional. Jumat: Mentor menjelaskan materi tentang project management, peran dalam berkelompok, SCRUM, dan tools project management. Project management ini adalah sebuah metode perencanaan yang digunakan perusahaan untuk menyelesaikan sebuah proyek. Ada juga kategori pendekatan project management yaitu Waterfall dan Agile. Tools project management yang bisa digunakan yaitu Trello, Asana, Clickup, Teamwork, dan Monday.com. Selanjutnya pada sore hari saya mengikuti zoom dari kampus merdeka untuk pelatihan dan sosialisasi pengisian logbook.
2	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, mentor menjelaskan UI/UX, termasuk tahapan Empati, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam tim, peran hustler, hipster, dan hacker dijalankan oleh 3 anggota. Proses desain UX mencakup User Centered Design, Design Thinking, Design Sprint, dan Lean UX. Tugas kelompok diberikan untuk membuat figjam. Pada sesi berikutnya, mentor membahas Design Thinking dan Empathize. Design Thinking ini memerlukan User Needs, Human-Centric Ways, Improve People's Experience, dan Create Innovative Solution. Di samping itu, dijelaskan pula tentang UX Research, Pentingnya UX Research, Research

	Objective, Research Question, Desk Research, UX Research Method, dan Benefit of UX Research. Tugas yang diberikan adalah mencari Big Idea. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan Design Thinking terkait tahap Define, Synthesis, User Persona, dan ROTG (Rules Of The Group). Ada teknik Four W's, yaitu Who, What, Why, dan Where. Kami dipandu masuk ke breakout room dengan mentor lainnya dan berdiskusi dengan anggota kelompok. Pada sesi berikutnya, dilakukan Ice Breaking dengan mentor sebelum kami pindah ke breakout room sesuai kelas. Mentor menjelaskan tentang tahap Ideate dalam Design Thinking, di mana semua ide memiliki nilai penting dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya, diperkenalkan konsep Information Architecture, User Flow, Task Flow, Flowchart, dan Screenflow. Flowchart merupakan gambaran langkah-langkah dan solusi dalam program. Selanjutnya, dijelaskan mengenai Wireframe yang merupakan gabungan wireframe dan flowchart. Praktik membuat wireframe dalam batasan waktu 8 menit. Selanjutnya mengikuti zoom dari Kampus Merdeka dalam acara sapa Mahasiswa SI. Kemudian, berlanjut dengan sesi Zoom dari Infinite Learning yang dimulai dengan Ice Breaking. Mentor menyampaikan materi tentang Market Research, suatu penelitian pemasaran yang dilakukan secara sistematis. Jenis Market Research
--	--

	mencakup Primary dan Secondary. Proses STP terdiri dari Segmentation, Targeting, dan Positioning. Analisis pesaing melibatkan Direct dan Indirect Competitors. Materi juga mencakup SWOT, yang melibatkan Strength, Weakness, Opportunity, dan Thread. Lalu, diberikan tugas oleh mentor.
3	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, hari ini adalah jadwal dari kelompok kami presentasi progress tugas kelompok micro pada minggu lalu. Kelompok kami juga mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah kelompok kami selesai presentasi kami juga mendengarkan kelompok lain yang presentasi pada hari ini. Pada sesi berikutnya, hari ini merupakan hari terakhir presentasi progress micro. Karena kelompok kami sebelumnya sudah presentasi jadi untuk hari ini kami hanya mendengarkan kelompok lain yang presentasi pada hari terakhir ini. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan materi mengenai Ideate dalam design thinking. Kami sebelumnya telah mempelajari Research Organizer, Final Solution, App/Web Statement, dan Flow App/Web. Materi saat ini mencakup Wireframe/Low Fidelity, UX Writing, UI Responsive, High Fidelity, dan Prototype. Wireframe adalah kerangka tata letak item di laman web atau aplikasi, dengan ukuran yang berbeda untuk website dan mobile. Mentor juga membahas konsep Margin, Padding, Layout Grid, Grouping di Figma, Auto Layout, dan Manage Layering. High Fidelity adalah tahap akhir desain dengan fokus pada Typography, Color, dan Assets.

	Selanjutnya, mentor mempraktikkan pembuatan navbar, grid, dan teks di Figma. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan Rules Class selama pembelajaran di zoom. Selanjutnya, menjelaskan tahap Prototype dalam Design Thinking, yang merupakan metode pengembangan produk melalui pembuatan rancangan, sampel, atau model untuk menguji konsep atau proses kerja produk. Ada beberapa jenis prototype, seperti Paper Prototype, Low-Fidelity prototype, dan High-Fidelity prototype, yang memiliki keuntungan masing-masing. Selanjutnya, mentor menjelaskan materi mengenai Professional Hours dan Business Model Canvas (BMC). BMC adalah alat manajemen strategis yang memudahkan definisi dan komunikasi ide bisnis dengan 9 elemen utama, termasuk Value Proposition, Customer Segment, Channels, Customer Relationship, Revenue Stream, Key Resources, Key Activities, Key Partners, dan Cost Structure. Setelah itu, mentor memberikan tugas kepada kami.
4	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, di mana kami kemudian dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Kami juga melakukan Presentasi Final Project Micro yang akan berlangsung hari ini dan besok. Kelompok kami berada dalam urutan presentasi hari ini. Setelah presentasi kelompok kami selesai, kami menerima pertanyaan dan saran mengenai Wireframe yang telah kami presentasikan tadi. Setelah itu, kami

	mendengarkan presentasi dari kelompok lain yang juga akan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, kami masuk ke breakout room sesuai kelas masing-masing. Kami mendengarkan Presentasi Final Project Micro dari kelompok lain pada hari terakhir ini. Setelah kelompok lain selesai presentasi, pembelajaran selesai. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Mentor kami memberikan tugas kelompok tentang Business Model Canvas (BMC) yang kami diskusikan dan kerjakan bersama tim hari ini. Setelah selesai, kami mengumpulkan tugas BMC melalui link yang diberikan oleh mentor. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan tahap terakhir dalam design thinking, yaitu Test. Pada tahap Testing ini, terdapat elemen-elemen seperti Fasilitator & Observer, Task, dan Participant. Selain itu, ada berbagai metode testing seperti Quantitative, Remote Moderated, dan Remote Unmoderated. Setelah itu, kami diberikan tugas kelompok oleh mentor. Pada sesi berikutnya, kami masuk ke breakout room sesuai kelas masing-masing. Mentor menjelaskan tentang Design Principles, Design Guideline, dan Design System. Design Principles adalah prinsip dasar yang mempermudah proses desain, dengan 7 prinsip utama seperti Contrast, Balance &
--	---

	Alignment, Emphasis, Proportion, Hierarchy & Movement, White Space, dan Unity. Design Guideline adalah panduan yang mengatur aspek-aspek desain aplikasi seperti color palette, assets, icons, text, dan lain sebagainya. Terakhir, Design System adalah kumpulan komponen yang digunakan berulang dalam desain untuk menjaga kualitas dan konsistensi. Komponen-komponennya terbagi menjadi Atom (Color Palette, Typography, Icon Style, Button Style, Input Field), Molecule (Action List, Notification bar, Tabbing, Header Bar), dan Organism (Pop Up, Action Sheet, Notification Stacked).
5	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor menjelaskan HTML dan CSS. HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markup untuk halaman web, sedangkan CSS (Cascading Style Sheets) digunakan untuk mempercantik tampilan website. Terdapat basic layouting seperti Navbar, Navigasi, Content, dan Footer untuk membuat tampilan website lebih rapi dan menarik. Mentor juga menjelaskan berbagai tag, attribute, style, formating, dan elemen-elemen dalam HTML. Ekstensi file HTML biasanya adalah ".html" atau ".htm". Elemen-elemen HTML yaitu seperti doctype html, head, title, body, paragraph, dan heading. Lalu, kami dipindahkan ke breakout room sesuai kelas masing-masing untuk praktik membuat website dari awal menggunakan Visual Studio Code bersama mentor. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan materi tentang HTML dan CSS melanjutkan materi sebelumnya. Di sini, mentor menjelaskan mengenai Image, Class, dan Id pada HTML. Image pada HTML digunakan untuk memasukkan

	gambar. Class pada HTML adalah atribut yang memberikan identitas pada elemen HTML dan memudahkan modifikasi dengan CSS. Id adalah atribut yang mirip dengan class, tetapi sebaiknya digunakan hanya sekali dalam setiap halaman dan digunakan untuk pemilihan elemen dengan JavaScript atau CSS. Setelah penjelasan selesai, kami pindah ke breakout room sesuai kelas. Selanjutnya kami praktik menambahkan Image, Class, Id, dan membuat Form login bersama mentor. Pada sesi berikutnya, mentor masih menjelaskan materi HTML dan CSS seperti sebelumnya. Mentor menjelaskan mengenai Stage Website, Struktur Website, Layouting HTML dan Website. Terdapat 6 tahapan membuat website yaitu Planning, Design, Scripting, Testing, Promotion, Maintenance. Jenis-jenis struktur navigation website yaitu Struktur Navigasi Global, Struktur Navigasi Hirarki, Struktur Navigasi Matriks, Struktur Navigasi Linier. Ada beberapa contoh layouting website yaitu Single Column (glints.com), Multi Column (quora.com), Split Screen (enginethemes.com), Boxes (shopee.co.id), dan lain sebagainya. Technique Layout HTML ini yaitu CSS Framework, CSS Float Property, CSS Flexbox, CSS Grid. Selanjutnya, kami mempraktekkan cara membuat list-list dan tabel. Pada sesi berikutnya, kami masuk ke breakout room sesuai kelas masing-masing. Mentor menjelaskan materi mengenai Typography & Color Theory. Terdapat basic typography yaitu Readability, Legibility, dan Visibility. Ada beberapa elemen
--	--

	yang terkait dengan typography, seperti Font and Size, Contrast, Consistency, White Space, Alignment, Color, dan Hierarchy. Ada beberapa rekomendasi font untuk desain bisa menggunakan Roboto, Poppins, Nunito, Montserrat, Inter, dan Helvetica. Color Theory ini memiliki panduan yang digunakan oleh desainer untuk berkomunikasi dengan pengguna melalui warna. Terdapat 3 teori warna, yaitu Warna Primer, Warna Sekunder, dan Warna Tersier. Dan juga ada model warna RGB dan CMYK, serta 6 jenis skema warna, seperti Monochromatic, Analogous, Complementary, Split Complementary, Triadic, dan Tetradic. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Sebelumnya mentor sudah memberikan tugas mengenai Research Organizer (Macro). Dan kami berdiskusi dengan tim kelompok kami mengenai tugas Research Organizer (Macro).
6	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Kami melakukan presentasi Progress Project Macro mengenai Big Idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution, Web Statement, Target User & Market, Stakeholder, dan User Persona, yang mana dipresentasikan pada hari ini. Setelah presentasi kelompok kami selesai, kami mendapatkan feedback dari mentor. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain.

	Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan materi mengenai CSS. Terdapat jenis-jenis CSS yaitu Inline CSS, Internal CSS, dan External CSS. Ada beberapa CSS layout yaitu CSS Float Property, CSS Flexbox, CSS Grid, dan CSS Framework. CSS Framework adalah sebuah kerangka kerja yang biasa digunakan oleh para developer. Dan ada macam-macam CSS Framework yaitu Bootstrap, Foundation, Bulma, Tailwind CSS, Ulkit, Miligram, Pure, Tachyons, Materialize CSS, dan Best CSS. Pada sesi berikutnya, Melakukan Ice Breaking, lalu kami dialihkan ke breakout room sesuai kelas masing-masing. Mentor menjelaskan materi pengenalan secara singkat menggunakan Framework yaitu Bootstrap. Selanjutnya kami praktek membuat navbar, footer, content, dan card menggunakan Bootstrap bersama mentor. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan materi mengenai Libraries dan Animation, Component, Logo dan Icon. Terdapat 3 jenis desain yaitu Desain Principles, Desain Guideline, dan Desain System. Struktur Component ada 2 yaitu Parent dan Child. Selanjutnya Logo memiliki elemen seperti Color, Image, Typography, Tagline. Terdapat aturan dari icon yaitu Scalability, Recognizability, Consistency. Penggunaan Prototyping Animation ini ada 2 yaitu Component dan Frame. Terdapat beberapa Connections Prototyping yaitu Trigger, Connection, Achievement, dan Flow. Setelah itu ada Interaction Animation of Pro yaitu Setting in right sidebar, Total
--	--

	Interactions, Interactions, Animations, dan Preview Animation. Selanjutnya Kami praktek membuat tombol Button dengan Variant, Boolean, Instance Swap, dan Text di figma dengan mentor. Pada sesi berikutnya, Melakukan Ice Breaking. Mentor menjelaskan materi mengenai Design Week. Kemudian mentor menjelaskan dan mempraktekkan bagaimana cara membuat Figma Community. Setelah itu, kami diberikan tugas membuat Figma Community yang sudah dipraktekkan oleh mentor. Dan sudah ada link pengumpulannya.
7	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Mentor menjelaskan materi mengenai Git dan Version Control. Git adalah singkatan dari Group Inclusive Tour. Perbedaan Git dan Github adalah Git menangani commands yang berbeda dan cenderung fokus pada tugas-tugas SCM yang eksklusif seperti push and pull, reset, commit, fetch, dan merge. Sedangkan Github berfungsi sebagai tuan rumah terhadap repository Git dalam penyimpanan kode di lokasi yang terpusat. Terdapat perintah-perintah Git yaitu Repository, Commit, Checkout, Branch, Merge, Remote, Clone, Push, Pull, dan Fetch. Lalu, kami mempraktekkan login ke github, membuat repository, git init, git add, git commit, dan git push. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi tentang JavaScript Fundamental, yang merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website menjadi lebih dinamis

	dan interaktif. Di JavaScript, terdapat tiga fungsi utama, yaitu <code>alert()</code> untuk menampilkan pesan kepada pengguna, <code>confirm()</code> untuk mengkonfirmasi tindakan pengguna, dan <code>prompt()</code> untuk meminta pengguna memasukkan data. Selain itu, JavaScript memiliki tipe data, variabel, kelas, objek, dan aturan penamaan. Konstanta juga merupakan jenis variabel yang nilainya tidak dapat diubah setelah dideklarasikan dalam pemrograman. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai tipe data dalam JavaScript. JavaScript memiliki berbagai jenis tipe data, termasuk String untuk merepresentasikan teks, Numbers untuk merepresentasikan angka, Boolean untuk merepresentasikan nilai kebenaran (<code>true</code> atau <code>false</code>), dan Array untuk menyimpan nilai dalam urutan tertentu. Selain itu, terdapat tipe data lain seperti <code>BigInt</code>, <code>Undefined</code>, <code>Object</code>, dan <code>Symbols</code>. Kemudian kami mempraktekkan materi hari ini bersama mentor. Pada hari Kamis ini adalah Hari Libur Nasional yaitu Maulid Nabi Muhammad SAW. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai <code>Create Your Own Design</code> yang mencakup UX Law, Customer Experience, dan Design Handoff. Terdapat beberapa kategori dalam UX Law, seperti Law of Proximity, Similarity, Fitt's Law, Miller's Law, dan Jacob's Law. Customer Experience juga memiliki keuntungan. Customer Experience terbagi menjadi dua bagian, yaitu Customer Experience Management
--	--

	dan Customer Relationship Management. Dan terdapat perbedaan Customer Experience Management dan Customer Relationship Management. Selanjutnya, dalam materi Design Handoff, terdapat dua peran utama, yaitu Designer dan Programmer.
8	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Hari ini adalah peringatan Hari Batik Nasional. Kami mengenakan pakaian batik selama sesi Zoom. Selanjutnya, selama sesi Zoom hari ini, kami mengikuti permainan "Crazy 4" dan kami diminta untuk menyiapkan selembar kertas HVS dan spidol untuk menggambar. Lalu, kertas HVS dilipat menjadi empat bagian. Pada bagian pertama, kami menggambar motif batik. Pada bagian kedua, kami menggambar makanan khas daerah. Pada bagian ketiga, menggambar tempat wisata. Dan pada bagian keempat, menggambar ikon kota tempat tinggal kami. Zoom selesai, lalu diarahkan untuk belajar mandiri secara asynchronous dan diberi materi mengenai copywriting dalam bentuk video. Setelah menonton video yang diberikan oleh mentor, kami diberikan quiz yang terkait dengan materi tadi. Pada sesi berikutnya, kami melakukan presentasi Progress Project Macro 2 mengenai Big Idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution, Web Statement, Target User & Market, Stakeholder, dan User Persona, Wireframe, dan Prototype(Hi-Fi) yang mana dipresentasikan pada hari ini. Lalu kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi

	kami. Kemudian kami mendengarkan kelompok lain yang akan presentasi pada hari ini. Pada sesi berikutnya, mentor menjelaskan materi mengenai Control Flow & Error Handling. Mentor juga menjelaskan apa itu Block Statement dan Conditional Statement. Terdapat beberapa jenis pernyataan kondisional yang umum digunakan dalam pemrograman, seperti If dan Else Statement, Switch Statement, Break Statement, dan Falsy values. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan apa itu Try Catch Statement dan The Catch Block. Selanjutnya Mengenai Loops & Iteration. Terdapat beberapa perulangan Loops yaitu For Statement, Do-While Statement, While Statement, dan Labeled Statement. Setelah itu, mentor menjelaskan mengenai break dan continue. Break digunakan untuk menghentikan eksekusi perulangan. Sedangkan Continue digunakan untuk menghentikan iterasi saat ini dalam perulangan dan melanjutkan ke iterasi berikutnya. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Materi telah diberikan oleh mentor mengenai function dalam javascript dan harus mempelajari materi tersebut dikarenakan akan diadakan quiz pada hari senin. Mentor juga memberikan tugas kepada kami yaitu membuat contoh program dari if, else, nested if, switch case, dan for statement.
--	---

9	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Mengikuti permainan quiz yang diberikan oleh mentor. Mentor menjelaskan materi mengenai JavaScript OOP (Object Oriented Programming). OOP adalah suatu metode pemrograman yang berorientasi kepada objek. Mentor menjelaskan tentang Classes and Instances, Inheritance, Encapsulation, Getter dan Setter. Encapsulation adalah cara untuk membatasi akses langsung ke properti atau method. Sedangkan Inheritance adalah sebuah proses dimana sebuah class mewariskan property dan methodnya ke class lain atau childnya. Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Mentor menjelaskan materi mengenai Function JavaScript. Pada hari ini membahas mengenai Build Function, Parameter Function, dan Return Function. Function adalah fasilitas di setiap pemrograman untuk membuat suatu perintah yang fungsinya dapat kita gunakan berulang kali. Parameter adalah nama variabel atau nama alias. Sedangkan return function digunakan untuk mengembalikan nilai ke pemanggil function. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Mentor memberikan tugas kelompok mengenai project macro kepada kami. Kami mengerjakan tugas project macro bagian front-end bersama dengan tim kelompok
---	--

	kami untuk persiapan presentasi progress macro teknikal (front-end) yang dilaksanakan pada hari Kamis. Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Kami melakukan presentasi Progress Project Macro 3 yaitu mengenai Big Idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution, Web Statement, Target User & Market, Stakeholder, dan User Persona, Wireframe, Prototype(Hi-Fi), dan Front-End(Progress) yang mana dipresentasikan pada hari ini. Lalu kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Mentor kami memberikan tugas kelompok mengenai project macro kepada kami. Kami melanjutkan tugas project makro front-end bersama dengan tim kelompok kami.
10	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor menjelaskan materi dengan sistem Bootcamp mengenai JavaScript. Pembelajaran berlangsung dari pagi sampai sore. Mentor juga menjelaskan materi-materi dasar JavaScript seperti apa itu JavaScript, fungsi javascript, variabel, tipe data, array, function, loop, dan struktur-strukturnya. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Public Speaking dan Storytelling. Mentor meminta kami

	melakukan presentasi pada jadwal selanjutnya menggunakan sistem storytelling. Kemudian, mentor juga menjelaskan bagaimana melakukan public speaking dan membuat ppt presentasi menggunakan storytelling yang benar kepada kami. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri tanpa sesi Zoom dari Infinite Learning. Setelah itu, kami berdiskusi dan melanjutkan mengerjakan tugas codingan project macro bersama dengan tim kelompok kami untuk mempersiapkan presentasi Final Project Macro pada esok hari. Pada sesi berikutnya, kami melakukan presentasi Final Project Macro mengenai Big Idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution, Web Statement, Target User & Market, Stakeholder, dan User Persona, Wireframe, dan Prototype(Hi-Fi) dan Front-End yang mana dipresentasikan pada hari ini. Untuk Big Idea, Problem Statement, Synthesis, Web Statement dan Final Solution dikemas dalam bentuk storytelling. Lalu kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Kemudian kami mendengarkan kelompok lain yang akan presentasi pada hari ini. Pada sesi berikutnya, Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Awalnya, ada sesi Zoom dari Infinite Learning, tetapi hanya sebentar dan itu membahas project Massive, pemilihan anggota kelompok, dan mentor meminta kami untuk berkenalan dengan
--	---

	teman sekelas. Setelah itu, kami diberi sebuah link youtube untuk dipelajari yang mana itu membahas mengenai react.js.
11	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor menjelaskan materi mengenai Personal Branding. Bagaimana cara seseorang mempromosikan dirinya, karirnya, bakat, pencapaian, dan minat yang dimilikinya. Lalu, menjelaskan bagaimana membuat personal branding di LinkedIn dan langkah-langkah untuk mengisi profil LinkedIn dengan baik dan benar. Setelah itu, kami diberikan tugas oleh mentor yaitu membuat akun di LinkedIn dan membuat personal branding. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Portfolio (Concept, Main Point, Platform). Portofolio adalah sekumpulan karya atau hasil kerja yang bisa membuktikan skill dan kompetensi kita. Mentor juga menjelaskan apa perbedaan Portfolio dan CV. CV untuk menginformasikan siapa diri kita melalui biodata, latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, serta kemampuan yang kita miliki. Sedangkan, portofolio untuk menunjukkan dan membuktikan skill dan potensi yang kita miliki. Ada beberapa platform untuk membuat dan membagikan portofolio, antara lain LinkedIn, Behance, Dribbble, Medium, dan Instagram. Setelah itu, kami juga mendapatkan tugas dari mentor yang mana deadlinenya 24 november. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Showcase Video. Kemudian, mentor juga menjelaskan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat Showcase Video. Showcase

	Video membutuhkan sebuah deskripsi singkat mengenai i produk, memperlihatkan tampilan produk, penjelasan tentang kegunaan, dan fitur-fiturnya. Dan ada beberapa tips membuat Showcase Video dengan baik dan benar. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai i React js. React js adalah library JavaScript yang digunakan untuk membangun user interface yang interaktif berbasis component. Mentor juga menjelaskan mengenai Virtual DOM, JSX, Components React (Props & State), bagaimana cara menginstall Node js, Command line, React Interface, dan IDE ke Visual Studio code. Untuk Props bersifat read-only, yang berarti data dari props ini tidak bisa diubah. Dan state berubah, komponen akan merespons dengan me-render ulang. Pada sesi berikutnya, Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Ada sesi Zoom dari Infinite Learning, tetapi hanya sebentar setelah itu membahas mengenai pemilihan mentor individual untuk project massive dan DevFest. Kemudian, pada pukul 14.00 WIB, kami memilih mentor mana yang akan kami pilih.
12	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor mempraktekkan materi mengenai Components React js. Mentor juga menjelaskan mengenai apa itu JSX. Mentor kami juga mempraktekkan sambil menjelaskan Functional Component, Class Component dan membuat sebuah Component React sederhana, lalu merendernya ke dalam elemen HTML.

	Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri membahas mengenai materi sebelumnya. ada sesi Zoom dari Infinite Learning, tetapi hanya sebentar karena mentor mengadakan event Halloween dan juga menentukan siapa pemenang cosplay bertema Halloween dari program Web Development dan Mobile Development. Setelah itu, sesi zoom berakhir. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Research. Mentor membahas 3 contoh Big Idea yaitu PLN, Kampus Merdeka, dan F&B, beserta masalah dan solusinya. Lalu, Mentor juga menjelaskan mengenai Problem Objective, Problem Question, Desk Research, Quantitative, User Persona, dan Solution. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Design Principles (Gestalt). Gestalt memiliki beberapa aturannya yaitu Proximity, Similarity, Focal Point, dan Continuity. Lalu, Mentor juga menjelaskan mengenai Accessibility yang mana fitur-fiturnya dirancang untuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik, Assistive Technology, Hierarchy, Writing, Color, dan Contrast. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri mengenai Conditional Rendering dan React Router (React Js). Ada sesi Zoom dari Infinite Learning, tetapi hanya sebentar membahas
--	--

	persiapan untuk presentasi project massive pada hari Senin, yaitu sprint review.
13	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. kami melakukan presentasi progress Project Massive yaitu mengenai Big idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution, Web statement / App Statement, Target user, Stakeholder, dan User Persona yang mana dipresentasikan pada hari ini. Lalu kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Setelah itu, kami diberi sebuah link youtube oleh mentor untuk dipelajari yang mana itu membahas mengenai Brand Identity. Kemudian, kami diberikan sebuah quiz oleh mentor mengenai materi Brand Identity. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Conditional Rendering dan React Router (React Js). Selanjutnya mentor membahas apa itu Conditional Rendering dan React Router, bagaimana cara install react conditional rendering dan React Router, cara menjalankan projectnya, dan membuat contoh button login dan logout menggunakan elemen variable, switch, if else, ternary operators, dan logical &&. Lalu, kami dialihkan ke dalam breakout room dan mentor mulai

	mempraktekkan materi mengenai apa yang sudah dijelaskan tadi. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Tailwind dan Bootstrap (React Js). Selanjutnya, mentor menjelaskan langkah-langkah bagaimana cara menginstall Tailwind dan Bootstrap menggunakan React Js. Lalu, kami diarahkan ke dalam breakout room sesuai kelas dan mentor mempraktekkan bagaimana cara menginstall Bootstrap dan Tailwind dengan benar. Mentor juga membuat sebuah contoh sederhana menggunakan Bootstrap dan Tailwind React Js. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Ada sesi Zoom dari Infinite Learning, tetapi hanya sebentar karena para mentor mengadakan game tebak-tebakkan mengenai para pahlawan sekaligus menentukan siapa pemenang poster pahlawan yang terbaik. Lalu, kami dialihkan ke dalam breakout room dan ada pengumuman penting dari mentor bahwa hari senin ada materi design clinic, sementara sprint review design diundur hari selasa.
14	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor menjelaskan materi mengenai Design Clinic Massive. Mentor juga membahas mengenai Flow, Design, Review Design, Review Prototype. Kemudian, kami diarahkan ke breakout room sesuai kelas masing-masing. Lalu, kami mendengarkan kelompok lain yang sedang menjelaskan bagaimana desainnya masing-masing, untuk diberikan saran dan kritik dari para mentor.

	Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. kami melakukan presentasi progress Project Massive yaitu mengenai Big idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution (a.k.a Goals), Web statement / App Statement, Target user, Stakeholder, dan User Persona, Wireframe, Hi-Fi, Prototype (Optional). Lalu kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Question Techniques dan juga mengenai teknik-teknik pertanyaan, seperti Close Questions, Open Questions, Funnel Questions, Probing Questions, Leading Questions, Rhetorical Questions, Recall and Process Questions, yang membantu dalam mendapatkan jawaban yang diharapkan. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Node Js. Node.js adalah platform yang kuat berbasis JavaScript yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web. Kemudian, mentor kami juga menjelaskan mengenai sejarah Node.js, yang ditemukan pada tahun 2009 oleh Ryan Dahl. Setelah itu mentor juga menjelaskan awal popularitas Node.js, cara kerjanya, dan bagaimana cara membuat server menggunakan Node.js.
--	---

	Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Lalu, mentor memberikan link YouTube yang berisi materi mengenai React Redux. Dalam video tersebut mentor juga menjelaskan apa itu Redux, bagaimana cara kerja Redux, kenapa harus pakai Redux dan juga ada contoh praktiknya.
15	Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai MySQL. MySQL adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) sumber terbuka. "SQL" adalah singkatan dari Structured Query Language. MySQL digunakan untuk mengatur data ke dalam satu atau lebih tabel data yang saling terkait. MySQL ini untuk mengelola data, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data dalam tabel. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai MySQL Query. Query MySQL digunakan untuk mengelola data di dalam database MySQL. Dalam menggunakan MySQL Query, terdapat perintah SELECT, WHERE, INSERT INTO, UPDATE, dan DELETE. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan lanjutan materi Query MySQL yang mencakup Select, Insert, Where, Update, dan Delete. Dan Mentor juga memberikan contoh sederhana dalam praktik langsung materi Query MySQL. Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Kami melakukan presentasi progress Project Massive (Technical FrontEnd) yaitu mengenai Big idea,

	Problem Statement, Synthesis, Final Solution (a.k.a Goals), Web statement / App Statement, Target user, Stakeholder, User Persona, Wireframe, Hi-Fi Prototype, dan Front-End (Progress). Lalu, kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, Mentor mengadakan sebuah Sosialisasi Laporan Akhir untuk semua program Studi Independent di Infinite Learning. Kemudian, mentor menjelaskan secara detail mengenai bagaimana ketentuan membuat Laporan Akhir dengan benar, serta ketentuan-ketentuan lainnya. Untuk deadline pengecekan ke individual mentor pada 11-15 Desember, sedangkan pengumpulan Final Report pada 16-17 Desember dalam format file PDF.
16	Pada sesi berikutnya, Kami mengikuti sebuah acara bernama DevFest (Developer Festival 5.0) selama 3 hari. Acara ini wajibkan bagi seluruh program di Infinite Learning. Setelah itu, ada beberapa alumni Infinite Learning pada batch sebelumnya yang menceritakan kisah suksesnya dan juga menyampaikan materi-materi penting lainnya. Dan di akhir ada sesi tanya jawab mengenai materi-materi yang telah disampaikan. Pada sesi berikutnya, di hari kedua ini kami masih mengikuti sebuah acara bernama DevFest (Developer Festival 5.0) selama 3 hari. Sama seperti yang sebelumnya yaitu ada alumni batch sebelumnya menceritakan kisahnya dan juga menyampaikan

	materi-materi. Dan di akhir ada sesi tanya jawab mengenai materi-materi yang telah disampaikan. Pada sesi berikutnya, di hari ketiga ini kami masih mengikuti sebuah acara bernama DevFest (Developer Festival 5.0) selama 3 hari. Sama seperti yang sebelumnya yaitu ada alumni batch sebelumnya menceritakan kisahnya dan juga menyampaikan materi-materi. Dan di akhir ada sesi tanya jawab mengenai materi-materi yang telah disampaikan. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Express Js. Express.js adalah sebuah framework web app untuk Node.js yang ditulis dengan bahasa pemrograman JavaScript. Express.js adalah sebuah framework back-end yang bertanggung jawab untuk mengatur fungsionalitas website, seperti pengelolaan routing dan session, permintaan HTTP, penanganan error, serta pertukaran data di server. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Lalu, kami melanjutkan tugas project massive pada bagian front-end bersama dengan tim kelompok kami untuk persiapan presentasi project massive technical (front-end) yang mana akan dilaksanakan pada hari Selasa.
17	Pada sesi berikutnya, Mentor membahas sedikit mengenai format laporan akhir yang terbaru dari pihak MSIB. Setelah itu, mentor langsung menjelaskan materi mengenai Express yaitu Multi Middleware, Handling Error dan juga menjelaskan

	mengenai Express Configuration. Error handling dalam Express.js adalah proses yang memerlukan untuk mengidentifikasi, mengatur, dan menangani kesalahan yang terjadi. Pada fungsi-fungsi ini dapat melakukan tugas dengan memodifikasi object permintaan (req), object tanggapan (res), dan fungsi dalam siklus middleware menggunakan object "next". Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. Kami melakukan presentasi progress Project Massive (Technical FrontEnd) yaitu mengenai Big idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution (a.k.a Goals), Web / App Statement, Target user, Stakeholder, User Persona, Wireframe, Hi-Fi Prototype, Front-End (Done), Back-End (Progress). Lalu, kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor mengenai presentasi kami. Setelah itu, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Authentication. Authentication adalah proses memastikan identitas suatu pengguna atau sistem. Authentication ini sangat penting untuk menjaga keamanan sistem dan informasi sensitif. Selanjutnya, ada sesi praktik juga untuk mengaplikasikan teknologi authentication kedalam website kita menggunakan React Js, mentor juga mempraktikkan sebuah contoh sederhana yaitu membuat halaman login dan register.
--	---

	Pada sesi berikutnya, Pada hari ini adalah sesi Bengkel Coder. Sebelum sesi, kami diminta untuk mengisi formulir pendaftaran Bengkel Coder jika menghadapi kesulitan dalam codingan untuk ditanyakan kepada mentor technical. Bagi kelompok yang sudah mendaftar ke Bengkel Coder maka akan diberitahu informasi selanjutnya. Tetapi, kelompok kami tidak mendaftar Bengkel Coder. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Cloud Computing Fundamental. Cloud Computing adalah metode penyampaian berbagai layanan melalui internet. Terdapat 4 tipe layanan Cloud yaitu ada Public Cloud, Private Cloud, Hybrid Cloud, dan Community Cloud serta menjelaskan apa saja keuntungan dan kekurangan dari masing-masing tipe Cloud tersebut. Selain itu, juga ada jenis-jenis Cloud Computer, antara lain Infrastructure as a Service (IaaS), Platform as a Service (PaaS), dan Software as a Service (SaaS).
18	Pada sesi berikutnya, mengikuti sesi Zoom dari Infinite Learning yang mana hari ini adalah sesi Bengkel Coder. Sebelum sesi, kami diminta mengisi formulir pendaftaran Bengkel Coder jika menghadapi kesulitan dalam codingan untuk ditanyakan ke mentor technical. Tetapi, kelompok kami tidak mendaftar Bengkel Coder. Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. kami melakukan presentasi progress Project Massive “Sprint Review 5” yaitu mengenai Big idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution (a.k.a Goals), Web / App Statement, Target user, Stakeholder, User Persona, Wireframe, Hi-Fi Prototype, Front-End (Done), Back-End (Progress 50%). Lalu, kelompok kami mendapatkan feedback dari mentor

	mengenai presentasi kami. Dan, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain akan melakukan presentasi hari ini. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri. Lalu, kami melanjutkan mengerjakan codingan project massive pada bagian front-end dan back-end bersama dengan tim kelompok kami untuk persiapan presentasi “Final Presentation Massive” yang mana akan dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Hosting. Lalu, mentor menjelaskan seperti apa perbandingan harga dari tiap provider Hosting. VPS adalah singkatan dari Virtual Private Server. Kemudian, mentor menjelaskan biaya hosting bisa bulanan hingga tahunan. Setiap paket hosting yang diambil memiliki perbedaan di benefitnya. Setelah itu mentor mempraktekkan cara menghosting sebuah website. Pada sesi berikutnya, Mentor menjelaskan materi mengenai Cyber Security. mentor yang membawakan materi pada hari ini dari mentor program HCAI. Lalu, mentor menjelaskan apa itu Cybersecurity, kenapa Cybersecurity, siapa saja yang melindungi dan menyerang kita dalam sebuah jaringan, menjelaskan preventive measure dan tools yang digunakan apa saja. Kemudian, mentor juga menjelaskan mengenai IBM Security Verify, Analyze & Respond serta bagaimana seorang hacker mengambil data-data kita, serta bagaimana cara kerjanya.
19	Pada sesi Zoom dari Infinite Learning, Mentor menjelaskan mengenai persiapan untuk presentasi final project massive pada tanggal 20 dan 21 Desember.

	Pada sesi berikutnya, Mentor meminta kami untuk berdiskusi dengan kelompok project massive nya masing-masing di dalam breakout room yang sudah disediakan oleh para mentor. Setelah diskusi selesai, kami keluar dari Zoom dan mulai mempersiapkan diri untuk presentasi besok. Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room sesuai dengan kelas kami. kami melakukan presentasi final project massive mengenai Big idea, Problem Statement, Synthesis, Final Solution (Untuk problem, synthesis, final solution dibungkus dalam story telling), MVP apk/web (Menampilkan prototype design), dan Menampilkan video showcase. Dan, kelompok kami juga mendapatkan pertanyaan dari mentor terkait presentasi kami. Setelah kami selesai, kami mendengarkan presentasi dari kelompok lain yang juga akan melakukan presentasi pada hari ini. Pada sesi berikutnya, kami dialihkan ke breakout room untuk mendengarkan kelompok-kelompok lain yang akan presentasi pada hari ini yang mana hari ini merupakan hari terakhir presentasi final project massive. Pada sesi berikutnya, kami melakukan pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri dikarenakan istirahat setelah melakukan presentasi final project massive pada hari rabu dan kamis.
20	Pada senin dan selasa adalah hari libur nasional yang mana memperingati hari Raya Natal. Pada sesi zoom dari Infinite Learning, kami melakukan

	pembelajaran Asynchronous yang berarti belajar mandiri dikarenakan kami menyelesaikan laporan akhir. Pada sesi berikutnya merupakan closing Infinite Learning Batch 5. Kegiatan hari ini terdapat para peserta yang menunjukkan bakatnya seperti bernyanyi, menari tradisional/dance, dan lain-lain. Dan juga ada pengumuman nominasi Mentor dan Mentee Awards. Pada sesi berikutnya adalah Graduation Day Independent Study and Internship Batch 05 yang dihadiri oleh DPP, Direktur Infinite Learning, bapak Roy, bapak Nara Dewa, dan tamu-tamu undangan lainnya. Dan terdapat Pengumuman 3 Project Terbaik di masing-masing program Infinite Learning.
--	---