

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
WEB DEVELOPMENT
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA

Oleh :
Eza Rafli Vernica Saputra
21104410075



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
2023

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDENT BERSERTIFIKAT**

**WEB DEVELOPMENT
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA**

Oleh :

Eza Rafli Vernica Saputra

21104410075

Disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Blitar, 16 Januari 2024

Pembimbing Magang dan Studi Independen

Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Balitar



Saiful Nur Budiman, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0710028805

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Berkat hidayah dan kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir Studi Independen Bersertifikat ini dengan baik. Laporan ini merupakan tugas akhir penulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat *Web Development* di PT Kinema Systrans Multimedia.

Penulis menyadari dalam penyelesaian laporan ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Orang tua, yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama penulis mengikuti program Studi Independen Bersertifikat
2. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta jajarannya yang telah meluncurkan Program Kampus Merdeka ini.
3. Bapak Mike Wiluan selaku CEO dari PT Kinema Systrans Multimedia yang telah mengizinkan penulis mengikuti Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia.
4. Bapak Ari Nugrahanto, B.Ed., M.Sc., selaku Program Director Infinite Learning yang telah membimbing kami selama Studi Independen ini berlangsung.
5. Bapak Minto Santoso, S. pd., M.M sebagai pembimbing Studi Independen yang ditunjuk oleh Universitas Islam Balitar.
6. Bapak Abdi Pandu Kusuma, S.Kom., MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Balitar.
7. Bapak Saiful Nur Budiman, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Balitar.
8. Bapak Sidik Rahmatullah, M.Kom, selaku Dosem Pendamping yang selalu memberikan masukan, semangat kepada penulis.

9. Budi Prasetyo, selaku Mentor individual selama mengikuti program *Web Development* di Infinite Learning yang selalu responsif, mengingatkan, membantu dan memberikan informasi yang jelas kepada penulis.
10. Kakak-kakak mentor lainnya yang sudah berbagi ilmu dan mengajarkan serta membimbing penulis di Infinite Learning.
11. Beta Nurul A, Rizka Magvira, Kharisma Dinda A. sebagai teman seperjuangan di Infinite Learning yang mendukung dan membantu selama kegiatan berlangsung.
12. Teman-teman Studi Independent *Web Development* di Infinite Learning yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program Studi Independen ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan Studi Independen Bersertifikat dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Blitar, 11 Desember 2023

Penulis,



Eza Rafli Vernica Saputra

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR	7
Bab I GAMBARAN UMUM.....	8
I.1 Profil Perusahaan.....	8
I.2 Deskripsi Kegiatan	9
I.3 Micro Project	11
I.4 Macro Project	13
I.5 Massive Project	15
Bab II AKTIVITAS MINGGUAN	17
Bab III PENUTUP	59
III.1 Kesimpulan	59
III.2 Saran	59
REFERENSI	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Nama Anggota Kelompok Micro.....	12
Table 1. 2 Nama Anggota Kelompok Macro	13
Table 1. 3 Nama Anggota Kelompok Massive	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Infinite Learning	9
Gambar 1. 2 Low-fi design figma micro.....	12
Gambar 1. 3 Hi-fi design figma macro	14
Gambar 1. 4 Mockup Website KOS-AN	14
Gambar 1. 5 Wireframe design figma massive.....	16
Gambar 1. 6 Mockup Website Edutor.....	16

Bab I GAMBARAN UMUM

I.1 Profil Perusahaan

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park. Memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, Infinite Learning pada tahun 2018 telah memperoleh lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia. Hal ini memungkinkan mereka untuk melaksanakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum, yang dapat digunakan bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional.

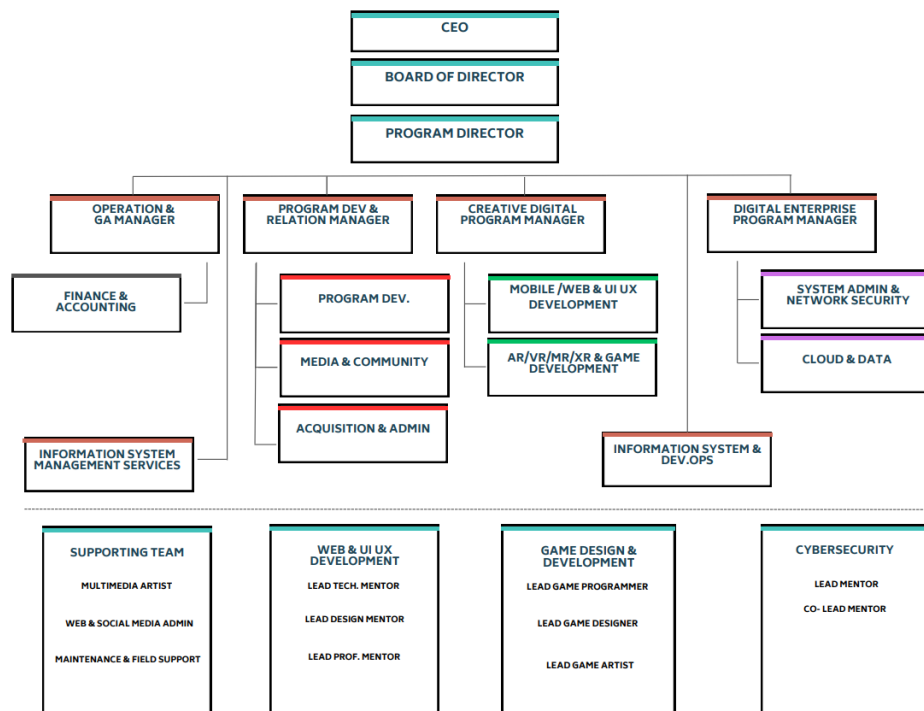
Saat ini, kegiatan Pendidikan Vokasi dilakukan di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course, Program Studi Mandiri Kementerian Pendidikan.

Visi Perusahaan yaitu menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset, dan pengembangan. Serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan dunia. Serta memiliki misi diantaranya sebagai berikut :

1. Bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, lembaga pendidikan atau pelatihan baik dalam dan luar negeri untuk membuat standar kurikulum, kerjasama riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan.
2. Merekrut guru, mentor, pelatih dan peneliti yang memenuhi standar sesuai kriteria industri.

3. Melatih secara berkala guru, mentor, pelatih dan peneliti untuk terus memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi di masa yang akan datang.
4. Merekrut calon-calon peserta pelatihan dan pendidikan dari seluruh Indonesia.
5. Bekerja sama dengan semua industry berbasis digital baik di Indonesia dan di luar negeri untuk penyerapan talenta digital Indonesia.

Berikut gambaran struktur organisasi Infinite Learning :



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Infinite Learning

I.2 Deskripsi Kegiatan

Posisi : Studi Independent Web Development

Deskripsi : Web Development secara umum mengacu pada tugas yang terkait dengan pengembangan situs web untuk hosting melalui intranet atau internet. Proses pengembangan web meliputi desain web, pengembangan konten

web, pembuatan skrip sisi klien/server, dan konfigurasi keamanan jaringan, serta tugas-tugas lainnya.

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karier. Terdapat banyak program yang diluncurkan oleh kampus Merdeka, salah satunya program yang saya ikuti yaitu MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat) lebih tepatnya Studi Independen Bersertifikat. Studi Independen Bersertifikat adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan.

Pada Kegiatan MSIB yang berlangsung dari tanggal 14 Agustus 2023 hingga 30 Desember 2023 penulis mengikuti program MSIB Studi Independen Bersertifikat Web Development di PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning). Jadwal kegiatan Studi Independen di Infinite Learning ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu sesi pagi yang dilaksanakan pada pukul 09.00 WIB hingga 12.00 WIB, dan sesi kedua yaitu sesi siang yang berlangsung mulai dari pukul 14.00 WIB hingga 16.00 WIB.

Kompetensi yang dikembangkan :

1. Soft Skill
 - a) CCA (Collaboration, Communication, Adaptive)
 - b) Project Management
2. Hard Skill
 - a) UI & UX Design
 - b) Frontend
 - c) Backend
 - d) Cybersecurity
 - e) Cloud Computing
 - f) Digital Marketing

Pada kegiatan Studi Independen ini ada beberapa kegiatan project secara berkelompok. Project dibagi menjadi 3 yaitu pertama Micro, Macro, dan Massive

Project. Dalam setiap tim terdapat 3 posisi yaitu Project Manager (PM/Hustler), Designer UI/UX (Hipster), Coder (Hacker). Setiap anggota berhak memilih posisi yang dirasa mampu untuk diemban kedepannya. Berikut penjabaran dari masing-masing posisi :

1. Project Manager (PM/Hustler) merupakan pemimpin dalam sebuah tim yang memiliki tanggung jawab melakukan perencanaan, pengarahan, pembagian tugas, serta pembagian waktu untuk menyelesaikan tentang tugas anggotanya masing-masing.
2. Designer UI/UX (Hipster) merupakan orang memiliki tanggung jawab dalam pengaplikasian tema dalam bentuk desain visual atau gambar menggunakan tools figma yang dimulai dari membuat flowchart hingga merancang sebuah desain website.
3. Coder (Hacker) merupakan orang yang memiliki tanggung jawab dalam mengimplementasikan desain yang sudah dirancang oleh tim hipster hingga menjadi sebuah website yang dapat digunakan dan di akses oleh umum. Bentuk pengerjaan tim coder yaitu pemograman front end dan back end.

I.3 Micro Project

Micro project merupakan project pertama dalam Studi Independen ini. Tim micro terdiri dari 5 orang anggota yang telah dipilih secara acak oleh mentor, dan tema yang di acak sesuai warna yang di dapatkan masing-masing kelompok. Kelompok penulis mendapat tema dengan warna merah. Pelaksanaan project micro ini dimulai dari tanggal 21 Agustus hingga 5 September 2023. Pada project ini tim kami yang bernama EMPAT dengan big idea “Culinary” yang di mana kami mengangkat topik tentang tidak adanya platform online khusus makanan pedas.

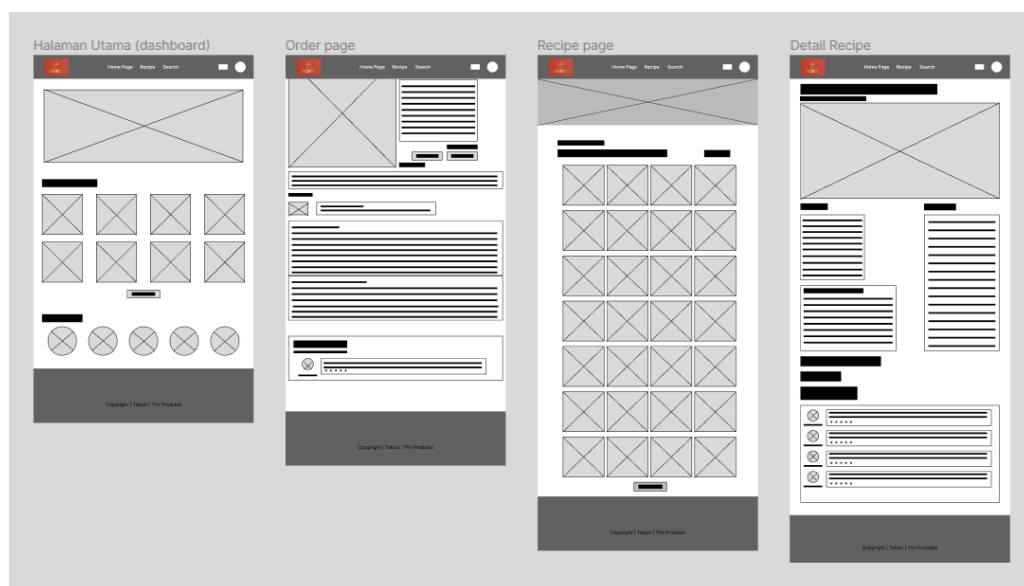
Setelah melihat permasalahan tersebut tim kami mengusulkan pengembangan ide yaitu membuat sebuah website rekomendasi makan pedas dan dapat berbelanja dengan bekerja sama dengan UMKM.

Berikut nama-nama anggota tim beserta asal universitas dan role atau posisi masing-masing :

Nama	Universitas	Posisi
Eza Rafli Vernica Saputra	Universitas Islam Balitar	Hacker
Muamar Ali Fahmi	Universitas Negeri Yogyakarta	Hacker
Puspita Kusuma P.	Institut Pendidikan dan Bahasa	Hipster
Anggoro Trio Risnando	Universitas Muhammadiyah Malang	Hustler
Tiara Oktavia	Institut Bisnis & Informatika Kosgoro	Hipster

Table 1. 1 Nama Anggota Kelompok Micro

Pada table diatas merupakan nama-nama dari anggota tim project micro, beserta posisi yang telah disepakati bersama. Mulai dari research sampai desain website kita mengerjakan secara bersama-sama. Untuk desain yang telah tim kami buat melalui figma sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Low-fi design figma micro

Pada gambar diatas merupakan desain low-fi project micro website Culinary.

I.4 Macro Project

Macro project ini merupakan project kedua yang dimana anggotakan 5 orang yang dipilih secara acak oleh mentor. Namun ada 1 orang yang tidak berkontribusi sehingga kelompok kami beranggotakan 4 orang. Pelaksanaan project ini berlangsung sekitar tanggal 8 September 2023 sampai tanggal 19 Oktober 2023.

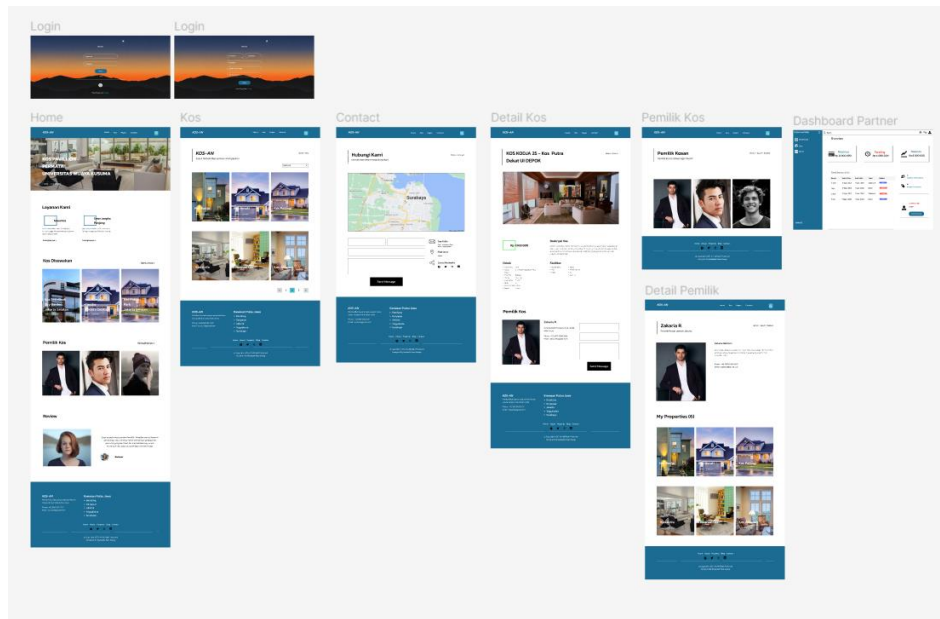
Pada project ini tim kami yang bernama Fantastic Four dengan big idea “KOS-AN” yang di mana kami mengangkat topik Kos-kosan yang banyak dibutuhkan oleh mahasiswa dan karyawan serta Masyarakat umum.

Berikut nama-nama anggota tim beserta asal universitas dan role atau posisi masing-masing :

Nama	Universitas	Posisi
Eza Rafli Vernica Saputra	Universitas Islam Balitar	Hacker
Muharrir Rajuddin	Universitas Malikussaleh	Hacker
Arie Gimnastiar Nurdin	Universitas Tanri Abeng	Hustler & Hacker
Maulana Fajar Anas	Universitas Dian Nuswantoro Kediri	Hipster

Table 1. 2 Nama Anggota Kelompok Macro

Pada table diatas merupakan nama-nama dari anggota tim project macro, beserta posisi yang telah disepakati bersama. Mulai dari research sampai desain website dan implementasi Front-End kita mengerjakan secara bersama-sama. Untuk desain yang telah tim kami buat melalui figma sebagai berikut :



Gambar 1. 3 Hi-fi design figma macro

Pada gambar diatas merupakan desain Hi-fi project macro website KOS-AN. Serta dibawah ini merupakan tampilan singkat dari implementasi desain figma menjadi website dengan *mockup*, dengan nama website KOS-AN.



Gambar 1. 4 Mockup Website KOS-AN

I.5 Massive Project

Massive project ini merupakan project ketiga yang dimana anggotakan 7 orang yang dipilih secara individu oleh mentee. Pelaksanaan project ini berlangsung sekitar tanggal 23 Oktober 2023 sampai tanggal 21 Desember 2023.

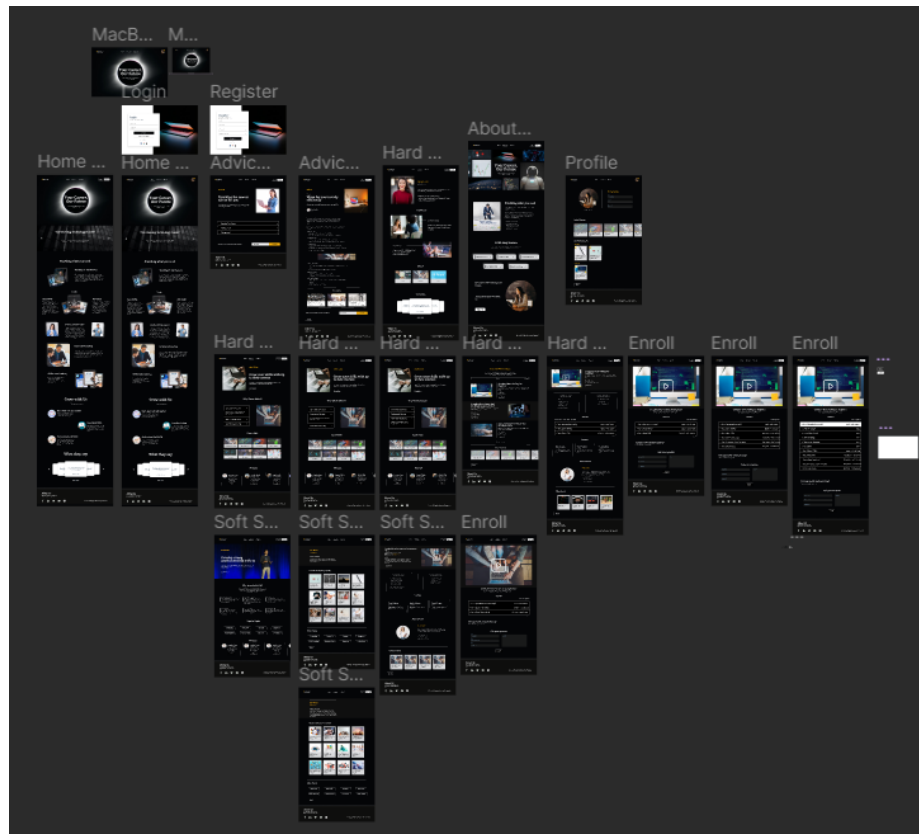
Pada project ini tim kami yang bernama Savior 8 dengan big idea “Education” yang di mana kami mengangkat topik mempersiapkan fresh graduate yang ingin masuk ke dunia kerja di bagian IT dengan memiliki keahlian khusus pada pekerjaan yang memerlukan keterampilan softskill dan Hardskill yang tidak umum dimiliki oleh banyak orang. Website yang kami kembangkan bernama “Edutor”.

Berikut nama-nama anggota tim beserta role atau posisi masing-masing :

Nama	Universitas	Posisi
Eza Rafli Vernica Saputra	Universitas Islam Balitar	Hacker
Amartya Bambang Kusuma	Universitas Bhinneka PGRI	Hustler
Cindy Juliandry	Universitas Internasional Batam	Hipster
Marcellino	Universitas Internasional Batam	Hipster
Daris Yusyfa Atqia	Universitas Islam Nusantara	Hipster
Shafly Firmansyah	Universitas Singaperbangsa Karawang	Hacker
Muhammad Al Farizi	Universitas Singaperbangsa Karawang	Hacker

Table 1. 3 Nama Anggota Kelompok Massive

Pada table diatas merupakan nama-nama dari anggota tim project massive, beserta posisi yang telah disepakati bersama. Mulai dari research sampai desain website dan implementasi Front-End dan Back-End kita mengerjakan secara bersama-sama. Untuk desain yang telah tim kami buat melalui figma sebagai berikut :



Gambar 1. 5 Wireframe design figma massive

Pada gambar diatas merupakan desain wireframe massive project website Edutor. Serta dibawah ini merupakan tampilan singkat dari implementasi desain figma menjadi website dengan *mockup*, dengan nama website Edutor.



Gambar 1. 6 Mockup Website Edutor

Bab II AKTIVITAS MINGGUAN

Minggu	Kegiatan
1	Kegiatan yang saya lakukan minggu ini di Infinite Learning. Dari minggu yang pertama ini saya mendapatkan banyak hal baru terutama pada bidang Project management dan UI/UX. Untuk media belajar dan diskusi yang di gunakan juga beragam contohnya mulai dari zoom meeting, discord, hingga canvas. Project management berfungsi untuk merencanakan, melaksanakan, dan memantau kegiatan proyek untuk memenuhi tujuan proyek. Project management memiliki 2 alur, yaitu waterfall (berurutan) dan agile (flexible). Contoh Project management tools : 1) Trello 2) Asana 3) Clickup 4) Teamwork 5) Monday.com Instalasi VSCode (Visual Studio Code) Visual Studio Code (disingkat VSCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows. Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktori kode, pengawakutuan, dan Git. Mengapa Kita Harus Menggunakan VSCode? VSCode dapat berjalan di berbagai operating system, sehingga memudahkan para programmer untuk mengerjakan tugas mereka.

	Kelebihan Visual Code Studio ini menjadikannya menjadi code editor yang cukup diminati karena memfasilitasi dalam pengembangan aplikasi. Salah satu contohnya adalah Electron yang berguna untuk Node.js dan JavaScript dan juga Monaco Cloud Editor yang mendukung HTML, .NET, Roslyn, dan lain-lain. Node.js Node.js merupakan sebuah runtime environment yang bersifat open source dan juga cross-platform di mana kita bisa mengeksekusi Javascript di luar environment browser. Node.js berjalan pada V8 yaitu sebuah Javascript engine yang memungkinkan kita untuk mengeksekusi kode Javascript di dalamnya. Git Git adalah singkatan dari Group Inclusive Tour, tools ini digunakan untuk mengelola versi source code program dengan cara menentukan baris serta kode yang perlu diganti atau ditambahkan. Lebih lanjut, Git adalah perangkat lunak buatan Linus Torvald yang saat ini digunakan untuk mengelola source code.
2	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-2 ini di Infinite Learning. Dari minggu ke-2 ini saya mendapatkan banyak hal baru, tentang UI/UX method. Dalam membuat suatu project, kita harus memiliki sebuah tim yang beranggotakan User/manager (Hustler), Designer UI/UX (Hipster), Programmer (Hacker) dan Framework of thinking (kerangka berpikir).

	Basic Konsep - UI 1. Visual Branding & Design 2. Design Responsivess 3. Animation & Interaction - UX 1. Competitor Analysis 2. Information Architecture 3. User Research 4. Usabilty Testing - UI/UX 1. Prototyping Wireframe List UX design process - User Centered Design - Design Thinking - Design Sprint - Lean UX Hal yang paling penting adalah bagaimana memahami kebutuhan pengguna dalam pembuatan produk, dan perlu dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang sesuai di butuhkan pengguna. Di Infinite Learning kita menggunakan Design Thinking. Design thinking memiliki 5 tahap yaitu : 1. Empathize 2. Define 3. Ideate 4. Prototype
--	---

	5. Test Define merupakan proses analisis dan sintesis observasi dari user/pengguna untuk mengetahui masalah inti yang telah diidentifikasi. Tahapan Define meliputi : - Focus on the user - Keep it board - Make it manageable Teknik Empat W Teknik ini berfokus pada empat pertanyaan: Who(siapa), What(apa), Where(dimana), dan why(mengapa). Syntesis adalah kombinasi dari multiple research dan ideas yang sudah dikumpulkan. Idea dibutuhkan karena kita perlu menghasilkan banyak ide untuk melakukan perbandingan, ide mana yang memiliki konsep baru, paling kreatif, dan tentunya merupakan solusi terbaik dari permasalahan yang ada. Tujuan utama Ideate adalah membuka perspektif dan konsep yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Arsitektur Informasi merupakan gambaran model atau konsep informasi yang digunakan dalam aktivitas yang memerlukan rincian eksplisit dari suatu sistem yang kompleks. Arsitektur Informasi berfokus pada pengorganisasian, penataan, dan pelabelan konten secara efektif.
--	---

	Tujuan dari arsitektur informasi adalah untuk mengklasifikasikan konten dengan cara yang jelas dan mudah dipahami serta mengaturnya berdasarkan hubungan antar bagian konten, sehingga memungkinkan pengguna menemukan apa yang mereka perlukan dengan sedikit usaha. Struktur informasi di UX dapat dipetakan dalam peta khusus yang disebut peta situs. Peta situs adalah gambaran arus informasi yang akan dihadapi pengguna saat mengakses produk atau layanan. Contohnya User flow, Task flow, Flowchart, screen flow. Market Research adalah proses mengevaluasi kelayakan yang baru layanan atau produk melalui penelitian di lakukan langsung dengan potensi pelanggan. Terdapat 2 tipe market research yaitu primary dan secondary. 1. Primary • EXPLORATORY - Forum - Interview - Questionnaires • SPECIFIC - Deepens the Exploratory Research 2. Secondary • EXISTING DATA : - Government census data - Trade association research report - Polling results
--	--

	- Research from other businesses operating in the same market sector Market research terdapat 3 stage process yaitu Segmentation, Targeting, Positioning. Segmentation : mengidentifikasi kebutuhan pelanggan dan segmen pasar Targeting : evaluasi dan pilih target segment Positioning : identifikasi posisi masing" segment Competitor Analysis Mengevaluasi seberapa baik kinerja bisnis Anda dan produk atau layanannya dibandingkan dengan perusahaan lain yang menjual produk atau layanan serupa di pasar Anda. CARA ANALISIS PESAING 1. Identifikasi produk atau layanan yang ingin Anda evaluasi. 2. Mencari pesaing langsung. 3. Tentukan pesaing tidak langsung. 4. Periksa pesaing pengganti. 5. Tentukan bagian mana dari bisnis pesaing Anda yang layak untuk diselidiki. 6. Teliti semua pesaing yang teridentifikasi. 7. Dokumentasikan penelitian Anda dalam analisis tertulis. 8. Identifikasi area yang perlu ditingkatkan dan melaksanakan perubahan. 9. Lacak hasil Anda.
3	Di minggu ke-3 ini di hari Senin dan Selasa tanggal 28 - 29 Agustus 2023, kegiatan presentasi oertama project mikro yang mempresentasikan hasil kerja kelompok mengenai Progress yang di presentasikan adalah :

	- Big idea - Problem statement - Synthesis - Final solution (a.k.a Goals) - App statement - Target user - User Persona - Stakeholder - Flow Kemudian di lanjutkan di hari Rabu, 30 Agustus 2023 melanjutkan Design week. Dengan membahas tentang lanjutan Design Thinking bagian Ideate yaitu ; wireframe/ low fidelity, ux writing, ui responsive, high fidelity, prototype. WIREFRAME/ LOW FIDELITY Tahap awal konversi dari tahap penelitian atau kata ke dalam bentuk visual, biasanya berfokus pada tata letak konten dan inisialisasi elemen konten yang layak digunakan. - Adjustment from Flow - Layouting Content - Identify Component - Size Frame ADJUSTMENT WIREFRAME TO FLOW Pahami alur yang telah dibuat, untuk memudahkan anda dalam membuat suatu desain dan juga sesuaikan dengan jumlah halaman dan banyaknya komponen desain yang harus diselesaikan. SELECT FRAME Gunakan ukuran yang menjadi tujuan akhir dari produk yang akan dibuat, - Web - Frame "Desktop" (1440x1024) - Mobile - Frame "Android Large" (360x800) UX Writing Praktek merancang sebuah kata yang dilihat, dibaca atau didengar oleh pengguna ketika berinteraksi dengan produk yang dikembangkan.
--	--

	1. Mikrokopi, Interaksi kata yang umum digunakan pada tombol, opsi, menu, dan pesan kesalahan 2. Makrokopi, Interaksi rangkaian kata dalam suatu pesan informasi, undangan atau teks dalam satu halaman penuh. UI Responsive 1. CSS - Box Model 2. CSS - Media Queries 3. CSS - Flexbox 4. Android - Layout 5. Android - ScrollView Kemudian di hari Kamis, 31 Agustus 2023 membahas Design Thinking bagian Prototype. What is Prototype? Prototype merupakan suatu rancangan bentuk suatu produk yang dapat diperlihatkan kepada pengguna atau klien, sehingga mereka dapat merasakan dan mendalami konsep fitur-fitur dari produk yang kita buat. Pembuatan prototipe adalah bagian penting dari desain pengalaman pengguna (UX) yang biasanya muncul setelah fase pembuatan ide, untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Prototype merupakan jembatan antara Brainstroming, userflow, wireframe, UI Design dengan Development. Dengan membuat prototype, kita lebih mudah mengevaluasi kualitas desain dengan memungkinkan pengguna mencoba langsung desain aplikasi. Tahap pembuatan prototipe adalah fase percobaan yang penting. Karena fase ini untuk mengidentifikasi solusi terbaik terhadap permasalahan yang muncul pada proses sebelumnya. Prototype low-fidelity merupakan prototipe yang memiliki tingkat presisi atau tingkat detail yang rendah. Ini adalah cara cepat untuk membuat visualisasi konsep produk. Prototipe jenis ini hanya fokus pada pengecekan fungsi dan juga interaksi antar layar.
--	--

	Ada 2 cara untuk membuat Low Fidelity Prototype: 1. Paper Prototyping dibuat hanya dengan media sederhana seperti kertas dan spidol. 2. Digital Prototyping, Clickable Prototype memerlukan software seperti Adobe XD, Figma, Sketch, Invision, aplikasi Marvell, dan lain sebagainya. High-Fidelity Prototype Selain berfokus pada penjelasan interaksi antar tampilan, prototipe high-fidelity juga mengutamakan tampilan visual desain antarmuka untuk setiap konten dalam produk. 1. High Fidelity memberikan gambaran nyata kepada pengguna tentang bentuk akhir produk yang sedang digunakan oleh pengguna. 2. Efek atau transisi dapat ditampilkan lebih interaktif pada elemen UI. 3. Memberikan nilai tambah ketika ditunjukkan kepada klien dan pemangku kepentingan. Mereka mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana seharusnya produk yang kita desain bekerja. Dan di lanjutkan di hari Jum'at, 1 September 2023 yaitu membahas tentang "Professional Hours - Entrepreneur" Materi yang diberikan yaitu Business Model Canvas. Value Proposition - Pertukaran nilai antara bisnis Anda dengan pelanggan/klien Anda. - Proposisi nilai memberikan nilai melalui berbagai elemen seperti kebaruan, kinerja, penyesuaian, “menyelesaikan pekerjaan”, desain, merek/status, harga, pengurangan biaya, pengurangan risiko, aksesibilitas, dan kenyamanan/kegunaan. Customer Segment - Pelanggan mana yang coba dilayani oleh bisnis tersebut. - Dapat dikategorikan berdasarkan demografi, geografi, kelas sosial, kelas keuangan, kepribadian, dll. - Fokus pada siapa yang akan membeli produk Anda terlebih
--	--

	dahulu. Channels - Bagaimana pelanggan dapat mengetahui produk Anda hingga akhirnya menggunakan/membelinya. - Jalur komunikasi yang menghubungkan komunitas dengan bisnis (yaitu media sosial, pemasaran email, jaringan, dll.) Customer Relationship - Didefinisikan sebagai cara suatu bisnis berinteraksi dengan pelanggan. - Bagaimana bisnis ini akan mendapatkan pelanggan baru, bagaimana bisnis ini akan mempertahankan pelanggannya untuk membeli atau menggunakan layanannya, dan bagaimana bisnis tersebut akan meningkatkan pendapatannya dari pelanggan yang sudah ada? Revenue Stream - Cara bisnis Anda mengubah Proposisi Nilai atau solusi terhadap masalah pelanggan menjadi keuntungan finansial bagi bisnis. - Penting untuk memahami penetapan harga bisnis Anda sesuai dengan kesulitan pembelian sebagai imbalan atas kesulitan memecahkan masalah bagi pelanggan Anda. Key Resources - Aset yang diperlukan untuk mengoperasikan dan memberikan proposisi nilai perusahaan Anda. - Mencakup sumber daya yang diperlukan untuk bisnis, seperti barang fisik, pekerja, uang, tempat, dll. Key Activities - Aktivitas atau tugas yang merupakan bagian integral dari pengoperasian perusahaan. - Termasuk apa yang terjadi di balik layar, seperti penjualan, pemasaran, pasca pembelian, dll. - Aktivitas yang penting bagi kelangsungan bisnis. Key Partners - Hubungan strategis yang diciptakan bisnis Anda dengan perusahaan atau orang lain.
--	--

	- Dengan key partners, Anda dapat menganalisis mitra mana sangat penting untuk bisnis Anda. Cost Structure - Biaya moneter dalam menjalankan sebuah bisnis. - Mengacu pada Sumber Daya Utama, Aktivitas Utama, dan Kunci Mitra.
4	Di minggu ke-4 ini di hari Senin dan Selasa tanggal 4 dan 5 September 2023 mengikuti zoom meeting dari Infinite Learning tentang Final Presentation Micro Senin, 4 September 2023 Mengikuti kegiatan presentasi dari kelompok 1 sampai kelompok 8 di kelas D sesi siang. Selasa, 5 September 2023 Melakukan Presentasi dengan anggota kelompok 17 kelas D sesi siang, yaitu : Eza(saya), Muamar, Puspasari, Anggoro, Tiara. Kami mendapatkan warna merah sebagai dasar big idea, sehingga kami memutuskan untuk mengusung big idea culinary, mengapa kami memilih culinary karena salah satu kuliner yang paling banyak diminati adalah makanan pedas. Itulah mengapa kami mengambil big idea tersebut. Kami mempresentasikan problem statement, research objective, insight, recommendation, final solution, web statement, target user, target market, user persona, stakeholder, user flow dan wireframe dari website yang kami buat. Rabu, 6 September 2023 Melakukan pembelajaran asynchronous, yang mana melakukan pembelajaran mandiri dan menyelesaikan tugas-tugas yang belum di selesaikan, yaitu tugas grup BMC dan melakukan evaluasi hasil final presentation micro. Kamis, 7 September 2023 Tahap test merupakan tahap akhir dari proses berpikir desain dan bisa dibilang salah satu tahap terpenting.

	Tim UX biasanya menguji prototipe dengan ketelitian tinggi dalam studi kegunaan dengan target audiens yang selaras dengan persona yang mereka buat selama fase empati. Tahapan ini akan mengungkap permasalahan dan peluang dalam perancangan. Testing melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengguna sebenarnya untuk mengevaluasi keberhasilan desain dan mengidentifikasi di mana perbaikan diperlukan. Tahapan Test dan Prototype biasanya terjadi dalam satu siklus, saat prototype disempurnakan (atau diganti) sesuai dengan umpan balik pengguna sebelum diuji ulang berulang kali, hingga produk atau layanan siap. Usability Testing Untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat digunakan oleh pengguna. Pengujian kegunaan mengacu pada evaluasi suatu produk atau layanan dengan mengujinya dengan perwakilan pengguna. Kita perlu melakukan Usability Testing untuk : - menemukan masalah dalam desain. - menemukan peluang untuk memperbaiki desain. - mempelajari tentang pengguna perilaku & referensi. Dalam sesi usability testing, peneliti meminta peserta untuk melakukan tugas, biasanya menggunakan satu atau lebih antarmuka pengguna tertentu. Sementara peserta menyelesaikan setiap tugas, peneliti mengamati perilaku peserta dan mendengarkan umpan balik. Elements of Usability Testing Elemen inti dalam sebagian besar usability testing adalah : - Fasilitator & Pengamat : Memandu peserta melalui proses tes. - Tugas : Aktivitas realistis yang mungkin dilakukan peserta dalam
--	---

	kehidupan nyata. - Peserta : Pengguna realistis dari produk atau layanan yang sedang dipelajari. Types of Usability Testing - Qualitative usability testing berfokus pada pengumpulan wawasan dan temuan tentang bagaimana orang menggunakan produk atau layanan. Qualitative usability testing adalah yang terbaik untuk menemukan masalah dalam pengalaman pengguna. - Quantitative usability testing berfokus pada pengumpulan metrik yang menggambarkan pengalaman pengguna. Dua metrik yang paling umum dikumpulkan dalam Quantitative usability testing adalah keberhasilan tugas dan waktu pengerjaan tugas. - Remote moderated usability testing bekerja sangat mirip dengan penelitian tatap muka. Fasilitator tetap berinteraksi dengan peserta dan memintanya melakukan tugas. Namun fasilitator dan peserta berada di lokasi fisik yang berbeda. - Remote unmoderated, peneliti menggunakan alat pengujian jarak jauh online khusus untuk menyiapkan tugas tertulis bagi peserta. Kemudian, peserta menyelesaikan tugas tersebut sendirian pada waktunya sendiri. Setelah peserta menyelesaikan tesnya, peneliti menerima rekaman sesi tersebut, beserta metrik seperti keberhasilan tugas. Jum'at, 8 September 2023 Principles, Guideline, System. Prinsip desain adalah aturan yang diikuti banyak desainer untuk menciptakan desain yang baik, efektif, dan menarik. Yang terdapat dalam prinsip desain yaitu : 1. Contrast 2. Balance and Alignment 3. Emphasis 4. Proportion 5. Hierarchy and Movement 6. White Space 7. Unity Design Guidelines adalah pedoman yang digunakan untuk menerapkan Prinsip Desain, untuk memandu pengguna tentang
--	---

	produk atau layanan dari desain yang kami buat. Yang terdapat dalam design guidelines yaitu : 1. Style 2. Layout 3. UI Component 4. Text 5. Accessibility 6. Design Patterns Build Your Brand Ciptakan desain yang konsisten dan mudah diingat pengguna, sehingga tercipta ciri khas branding yang berbeda dengan kompetitor. Designer Language Digunakan bagi desainer untuk berkomunikasi dengan desainer lain, agar percakapan dapat berlangsung maka perlu adanya bahasa yang disepakati. Itulah pentingnya Design Guidelines, untuk menyatukan bahasa desain. To Be Learned Digunakan agar desain dapat dipelajari dan diajarkan kepada orang lain, karena desain merupakan sesuatu yang abstrak sehingga perlu adanya bimbingan agar dapat dipelajari. Design System Desain sistem adalah elemen terkecil dari desain UI/UX secara keseluruhan, digunakan untuk membangun struktur desain dari yang terkecil. Keunggulan Desain Sistem: 1. Konsistensi desain. 2. Mempercepat proses kerja. 3. Mengakomodasi perubahan desain di masa depan. 4. Sederhanakan pekerjaan. Struktur Sistem Perancangan: - Atom 1. Color palette 2. Typography
--	---

	3. Icon style 4. Button style 5. Input field - Molecule 1. Action list 2. Notification bar 3. Tabbing 4. Header bar - Organism 1. Pop up 2. Action sheet 3. Notification stacked
5	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-5 ini di Infinite Learning Pada hari Senin, 11 September 2023 saya mengikuti zoom meeting dari Infinite Learning tentang tools and setup, dan pengenalan tentang tag html. Materi pertama yaitu tools & setup Front-End - HTML : Structure - CSS : style - JavaScript / React Js : managed the interactive web features, Javascript UI Libraries open source tool Back-End - Node Js : structure the information / Express Js : NodeJs web application framework - MySQL : database - Apache / Nginx Yang perlu disiapkan yaitu aplikasi Visual Studio Code, Node Js, Git. Materi kedua yaitu pengenalan HTML. HTML merupakan kerangka dari sebuah website. Basic Layouting terdiri dari header, navigasi, content dan footer.

	Jenis file nya yaitu .html atau .xhtml atau .htm, tergantung versi yang digunakan. Untuk penggunaan nama homepagenya yaitu "index.html". Materi selanjutnya yaitu tentang membuat file html, dengan mengenalkan HTML elements, tags, attributes, formatting HTML. Dilanjutkan di hari Selasa, 12 September 2023 saya mengikuti zoom meeting dari Infinite Learning tentang lanjutan tag html. HTML image Tag untuk menambahkan image. Didalam tag img terdapat atribut src berisi URL yang menunjuk ke gambar yang ingin di sematkan di halaman. Tanpa atribut src, elemen img tidak memiliki gambar untuk dimuat. Kemudian atribut alt berisi keterangan pada gambar, untuk digunakan ketika gambar tidak dapat dilihat/ditampilkan karena suatu alasan. HTML class Atribut kelas digunakan untuk menentukan kelas suatu elemen. Dan sering digunakan untuk menunjuk nama kelas di style sheet. HTML id - Atribut id digunakan untuk menentukan id unik untuk suatu elemen. - Peka huruf besar-kecil - Hanya boleh digunakan oleh satu elemen - Digunakan untuk menunjukkan deklarasi gaya tertentu untuk style sheet/javascript - Juga digunakan untuk membuat bookmark HTML Dilanjutkan di hari Rabu, 13 September 2023 saya mengikuti kegiatan zoom meeting dari Infinite Learning tentang HTML part 3 6 stage of Creating a Website 1. Planning 2. Design 3. Scripting 4. Testing 5. Promotion 6. Maintenance
--	---

	Arsitektur website yang baik akan sangat mempengaruhi pengalaman pengguna (UX) 1. Buat rencana terlebih dahulu 2. Perhatikan halaman beranda 3. Buat arah navigasi yang jelas Contoh type struktur navigasi 1. Struktur Navigasi Global 2. Struktur Navigasi Hierarki 3. Struktur Navigasi Matriks 4. Struktur Navigasi Linier HTML Layouting Situs web sering kali menampilkan konten dalam beberapa kolom (seperti majalah atau koran). Tata letak situs web dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan fungsionalitas situs web. HTML Layout Techniques Ada empat teknik berbeda untuk membuat tata letak multikolom. Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangannya: - CSS Framework - CSS Float property - CSS flexbox - CSS grid Kemudian di hari Kamis, 14 September 2023 saya mengikuti kegiatan zoom meeting dari Infinite Learning tentang Typography & Color Theory Basic of Typography 1. Readability 2. Legibility 3. Visibility Tipografi sangat penting untuk mengoptimalkan keterbacaan, aksesibilitas, dan memastikan pengalaman pengguna yang luar biasa. Ini adalah komponen penting dari desain antarmuka pengguna.
--	---

	Importance of Typography 1. Tipografi membangun pengenalan merek. Tipografi yang baik tidak hanya akan meningkatkan kepribadian aplikasi, namun pengguna secara tidak sadar akan mulai mengasosiasikan jenis huruf yang ditampilkan pada aplikasi Anda dengan merek Anda. 2. Tipografi mempengaruhi pengambilan keputusan Jenis tipografi yang menarik perhatian jauh lebih persuasif dibandingkan font lemah yang tidak memperkuat pesan teks. 3. Tipografi menarik perhatian audiens Melalui sebuah teks, pesan atau informasi dapat disampaikan secara efektif. Different Element of Typography 1. Fonts and Typeface Typeface adalah sekumpulan fitur desain khusus yang dipilih untuk serangkaian karakter dan huruf. Sedangkan font adalah variasi berat dan ukuran jenis huruf. 2. Contrast Kontras membantu menyampaikan ide atau pesan mana yang ingin Anda tekankan kepada pembaca 3. Consistency Menjaga konsistensi tipografi Anda adalah kunci untuk menghindari antarmuka yang membingungkan dan berantakan. Saat menyampaikan informasi, penting untuk tetap menggunakan gaya font yang sama, sehingga pembaca Anda langsung memahami apa yang mereka baca, dan mulai memperhatikan polanya. 4. White Space White space adalah ruang di sekitar teks atau grafik. Penggunaan spasi yang tepat memastikan antarmuka rapi dan teks dapat dibaca. Spasi putih sering kali berbentuk margin, padding, atau sekadar area tanpa teks atau grafik. 5. Alignment Alignment adalah proses menyatukan dan menyusun teks, grafik, dan gambar untuk memastikan adanya ruang, ukuran, dan jarak yang sama antar setiap elemen. 6. Color Warna adalah salah satu elemen tipografi yang paling menarik. Warna font dapat membuat teks menonjol dan menyampaikan nada pesan. 7. Hierarchy
--	--

	Menetapkan hierarki adalah salah satu prinsip tipografi yang paling penting. Hirarki tipografi bertujuan untuk menciptakan perbedaan yang jelas antara bagian menonjol yang harus diperhatikan dan dibaca terlebih dahulu, dan teks standar. Contoh paling umum dari hierarki tipografi adalah ukuran: judul harus selalu lebih besar dari subjudul dan teks standar. APA ITU TEORI WARNA? Kumpulan aturan dan pedoman yang digunakan desainer untuk berkomunikasi dengan pengguna melalui skema warna yang menarik dalam antarmuka visual. Dalam teori warna, warna disusun pada roda warna dan dikelompokkan menjadi 3 kategori: - Primary - Secondary - Tertiary Terdapat 2 model warna, yaitu RGB dan CMYK RGB biasanya digunakan untuk penggunaan Digital CMYK biasanya digunakan untuk Diketuk Types of Color Schemes 1. Monochromatic 2. Analogous 3. Complementary 4. Split Complementary 5. Triadic 6. Tetradic Dan di hari Jum'at, 15 September 2023 saya melakukan pembelajaran asynchronous, yang mana melakukan pembelajaran mandiri dan menyelesaikan tugas-tugas yang belum di selesaikan, yaitu tugas macro untuk persiapan pitstop 1. Poin poin yang harus dipersiapkan untuk presentasi terkait progres macro yaitu: - Big idea - Problem statement - Synthesis
--	--

	- Final solution (a.k.a Goals) - Web statement - Target user - Stakeholder - User Persona Melakukan diskusi bersama kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
6	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-6 ini di Infinite Learning Pada hari Senin, 18 September 2023 saya melakukan presentasi pitstop macro 1 bersama kelompok. Pada hari Selasa, 19 September 2023 saya mempelajari tentang CSS yang di terangkan oleh mentor, mengenai: - Introduction CSS - Type CSS, (Internal CSS, Inline CSS, External CSS) - CSS Layout Dan adapun beberapa framework yang banyak digunakan, seperti: 1. Bootstrap 2. Foundation 3. Bulma 4. Tailwind 5. Ulkit 6. Miligram 7. Pure 8. Tachyons Pada hari Rabu, 20 September 2023 saya mempelajari tentang CSS Bootstrap yang di sampaikan oleh mentor. Kemudian saya melakukan praktek menggunakan bootstrap, terdapat 2 cara untuk bisa menggunakan bootstrap. 1. Instal via package manager 2. Include via CDN Setelah melakukan 1 cara di antara 2 cara di atas kemudian kita dapat menggunakan bootstrap untuk membuat tabel, form, navbar, card dll.

	Pada hari Kamis, 21 September 2023 saya mempelajari tentang libraries & animation, seperti komponen, logo dan icon. Element of logo - Color - Image - Typography - Tagline Purpose of logo - Buat kesan pertama - Logo mengidentifikasi tentang bisnis - Dapat memperkuat pesan Rules of icon 1. Skalabilitas 2. Kemampuan untuk dikenali 3. Konsistensi Concept komponen Komponen adalah elemen yang dapat di gunakan kembali di seluruh desain. Mereka membantu membuat dan mengelola desain yang konsisten di seluruh proyek. Structure component Parent - Variant - Boolean - Instance Swap - Text Child - Size - Color - Text - Picture Change Prototyping animation Connection of prototyping 1. Trigger 2. Connections 3. Achievements 4. Flow
--	--

	Adjust of Prototyping 1. Device Model 2. Preview 3. Background 4. Flows Interaction animation of pro 1. Pengaturan di Kanan Sidebar 2. Total interaksi 3. Interaksi 4. Animasi 5. Pratinjau Animasi Pada hari Jum'at, 22 September 2023 saya mempelajari tentang design figma. Bagaimana cara membuat profil figma community, membuat file figma, membuat materi dan cover yang akan di publish di figma community.
7	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-7 ini di Infinite Learning. Pada hari Senin, 25 September 2023 saya mempelajari tentang git. Bagaimana cara menggunakan git, perbedaan menggunakan git dengan tidak menggunakan git, cara membuat repository, sampai dengan cara push ke github. Pada hari Selasa, 26 September 2023 saya mempelajari tentang dasar javascript, mulai dari variabel, tipe data, penamaan, objek, kelas dan penanganan kesalahan dan melakukan praktik mandiri tentang dasar javascript Pada hari Rabu, 27 September 2023 saya mempelajari tentang control flow, tipe data (string, numbers, arrays, boolean) dan melakukan praktek live coding mengikuti mentor. Pada hari Kamis, 28 September 2023 tidak mengikuti kegiatan dikarenakan libur nasional memperingati Maulid Nabi Muhammad. Pada hari Jum'at, 29 September 2023 saya mempelajari tentang UX law, customer experience, design handoff.

	Prinsip dari UX law terdiri dari : - law of proximity - similarity - fitt's law - miller's law - jacob's law Customer service adalah salah satu elemen dalam perjalanan pelanggan, sedangkan customer experience adalah keseluruhan interaksi pelanggan dengan produk yang kami tawarkan. Dalam customer experience mendapat benefits seperti stronger brand loyalty, better brand reputatation, increased customer retention, increased customer lifetime value, more competitive advantages. Bagaimana cara improve customer experience. Design handoff Proses penerapan suatu desain yang dijadikan sebuah produk atau jasa, biasanya diawali dengan diskusi panjang seluruh tim. Permasalahan yang sering terjadi pada saat Design Handoff : 1. Komunikasi yang buruk 2. Kurangnya sistem desain 3. Tidak saling memahami
8	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-8 ini di Infinite Learning. Pada hari Senin, 2 Oktober 2023 saya mempelajari tentang copywriting yang dilakukan secara asynchronous dengan memberikan video materi untuk dipelajari secara mandiri. Pada hari Selasa, 3 Oktober 2023 saya melakukan presentasi Pitstop macro 2. Pada hari Rabu, 4 Oktober 2023 saya mempelajari tentang Control flow & error handling. Control Flow : - Block Statement - Conditional Statement

	* if...else statement * nested if * falsy value * switch statement * break statement - Exception handling statement * Throw statement Dengan saya lakukan live coding bersama mentor. Pada hari Kamis, 5 Oktober 2023 saya mempelajari tentang Control flow : - Try...catch statement * the catch block - Loops & Iteration * for statement * do while statement * while statement * labeled statement * break * continue. Dan lanjut mempraktekkannya langsung Pada hari Jum'at, 6 Oktober 2023 saya mempelajari tentang function javascript. - Build Function : Fungsi yang memungkinkan Anda menyimpan sepotong kode yang melakukan satu tugas di dalam blok yang ditentukan, dan kemudian memanggil kode itu kapan pun Anda memerlukannya menggunakan satu perintah singkat-daripada harus mengetikkan hal yang sama. kode beberapa kali. - Parameter Function Beberapa fungsi memerlukan parameter untuk ditentukan saat memanggilnya - Return Function Beberapa fungsi tidak mengembalikan nilai yang signifikan, namun fungsi lainnya mengembalikan nilai yang signifikan.
--	--

9	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-9 ini di Infinite Learning. Saya mempelajari tentang Javascript OOP (object & classes). OOP (Object Oriented Programing) adalah metode pemrograman berorientasi objek. Program-program tersebut merupakan gabungan dari beberapa komponen kecil yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat memudahkan pekerjaan seorang programmer dalam pengembangannya. Class & Object - OOP bergantung pada konsep kelas dan Instance, ini adalah cara untuk menyusun program perangkat lunak menjadi bagian-bagian sederhana yang dapat digunakan berkali-kali. - Kelas adalah cetak biru yang digunakan untuk membuat instance yang lebih spesifik. Objek tersebut merupakan hasil realisasi suatu cetak biru atau kelas. OOP Concept - blueprint / class - object / cars - actions / behaviour - component / attributes Classes & intance Saat kita memodelkan masalah dalam bentuk objek di OOP, kita membuat definisi abstrak yang mewakili jenis objek yang ingin kita miliki di sistem kita. Inheritance Inheritance adalah fitur dalam OOP yang memungkinkan kelas untuk mewarisi dari kelas lain. Warisan mendukung penggunaan kembali. Encapsulation Enkapsulasi adalah seni menyembunyikan informasi penting dari kelas lain dan mengeksposnya mereka hanya melalui metode pilihan.
---	--

	Getter Sintaks get Javascript mengikat properti objek ke fungsi yang akan dipanggil ketika properti tersebut dicari. Setter Sintaks set mengikat properti objek ke fungsi yang akan dipanggil ketika ada upaya untuk mengatur properti tersebut. Saya mempelajari tentang Function Javascript. - Build function Function adalah bagian penting dari bahasa pemrograman. - Parameter function Beberapa function memerlukan parameter untuk ditentukan saat memanggilnya. Jika sedang menulis function dan ingin mendukung parameter opsional, kita dapat menentukan nilai default dengan menambahkan = setelah nama parameter, diikuti dengan nilai default: - Return function Beberapa function tidak mengembalikan nilai yang signifikan, namun fungsi lainnya mengembalikan nilai yang signifikan. Nilai yang dikembalikan sesuai dengan bunyinya, nilai yang dikembalikan suatu function saat selesai.
10	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-10 ini di Infinite Learning. Cara yang baik melakukan public speaking - Kenali audiens & topik presentasi - Latihan terus menerus - pahami apa yang di presentasikan - percaya diri Cara membuat / menyampaikan presentasi yang baik. Storytelling. Storytelling (bercerita) digunakan di setiap budaya, diturunkan dari generasi ke generasi, untuk membantu pemahaman karena manusia menyukai struktur naratif.

	Manfaat menggunakan Storytelling dalam Presentasi Penelitian menunjukkan bahwa manusia terprogram untuk mendengarkan cerita. Bercerita menyebabkan neuron penonton sinkron dengan otak pendongeng. Hal ini menunjukkan bahwa otak akan merespons seperti pendongeng sehingga pendengar mengalami emosi yang sama. Bercerita mempunyai banyak manfaat, yaitu: • Berkesan • Menarik perhatian • Membangkitkan emosi, terutama empati. • Menggunakan imajinasi penonton. • Mempertahankan perhatian karena cerita sangat menarik. • Very Persuasif 4Ps in storytelling - people - place - plot - purpose Minggu ini juga merupakan pembelajaran tentang management waktu dimana jarak dari pitstop macro 3 dengan final presentation macro hanya berjarak 1 minggu
11	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-11 ini di Infinite Learning. Personal Branding - Networking Penelitian menunjukkan bahwa jaringan memberi masyarakat akses terhadap informasi, seperti bantuan nasihat, serta manfaat lain. Premis personal branding adalah setiap orang mempunyai kekuatan untuk menjadi mereknya sendiri dan tugas utama seseorang adalah menjadi pemasar bagi dirinya sendiri.

	Banyak platform yang dapat dimanfaatkan untuk membangun Personal Branding. Beberapa di antaranya adalah LinkedIn, Instagram, TikTok, YouTube, dll. Kemudian dilanjutkan dengan tutorial membuat akun linkedin untuk personal branding. Build your portofolio 1. Konsep portofolio 2. Prinsip portofolio 3. Poin-poin utama portofolio 4. Tantangan 5. Berlatih membuat "Publikasikan proyek Anda" Portofolio merupakan kinerja kita secara keseluruhan dalam mengerjakan atau memecahkan suatu masalah. Contoh Portofolio 1. Daftar Riwayat Hidup (CV) 2. Publikasi Proyek 3. Media Sosial 4. Portofolio Web 5. Video 6. Perkenalkan Diri Anda kepada Orang Lain Membuat Portofolio yang baik 1. Konteks Masalah yang Anda coba selesaikan 2. Ruang Lingkup Faktor internal dan eksternal yang melingkupinya 3. Alasan Proses desain 4. Visual Semua keputusan wawasan Anda mencakup tampilan dan fungsi 5. Dampak Apa yang diambil orang darinya Platform untuk mempublish personal branding
--	---

	- LinkedIn - Behance - Dribbble - Medium - Instagram Build your Portofolio Web/App Showcase Video. Showcase Video di butuhkan untuk : 1. menunjukkan deskripsi singkat tentang produk 2. memamerkan tampilan dan nuansa produk 3. menjelaskan kegunaan produk kepada calon pengguna 4. mendemonstrasikan fitur produk kepada calon pengguna Tips Membuat Video Showcase yang Bagus 1. Membuat naskah untuk bercerita 2. Pastikan konten videonya benar dengan durasi ideal 1-3 menit 3. Menyediakan Grafik Gerak sederhana (Opsional)
12	Laporan minggu ke-12 JSX merupakan singkatan dari JavaScript Syntax Extension atau di kenal juga dengan JavaScript XML. JSX adalah ekstensi React untuk JavaScript. Komponen memungkinkan untuk membagi UI menjadi bagian-bagian independen yang dapat digunakan kembali, dan berpikir tentang setiap bagian secara terpisah. Secara konseptual, komponen seperti fungsi JavaScript. Mereka menerima input sewenang-wenang (disebut "props") dan mengembalikan elemen React yang menjelaskan apa akan muncul di layar. Research adalah riset/penelitian, Tujuan research secara umum yaitu mengidentifikasi hal baru untuk memecahkan masalah yang ada. Materi yang dibahas yaitu; Problem Research : Mengidentifikasi masalah dan memberikan Solusi dari permasalahan yang ada, Research Objective : Masalah yang ingin diselesaikan dari big idea, Problem Question : Pertanyaan penelitian tentang masalah yang sedang di bahas,

	Desk Research : Penelitian menggunakan data yang ada, Qualitative: Mencari tahu masalah melalui orang-orang disekitar, Melakukan wawancara atau forum grup diskusi, Quantitative : Metode untuk menggeneralisasi audiens dengan minimal 100 responden, User Persona : Menggunakan pertanyaan umum seperti; pertanyaan pribadi, merek favorit, gadget, latar belakang teknis, kebutuhan dan tujuan, serta pertanyaan tentang permasalahan seperti; kesadaran, minat, pertimbangan, kemungkinan pembelian, jenis apa yang mereka sukai, Solution : memberikan solusi terkait permasalahan yang ada. Prinsip Gestalt adalah prinsip dasardalam desain yang disunakan untuk memahami bagaimana manusia memandang dan mengatur informasi dalam pikirannya. Dalam konteks UI/UX prinsip gestalt digunakan untuk membantu desainer untuk membuat layout dan element yang efektif dan mudah dipahami pengguna. Gestalt di butuhkan untuk tidak membuat pengguna berpikir, menebak-nebak dan untuk mensejajarkan interface dengan user expectation. - Proximity - Similarity - Focal Point - Countinuity Accessibility Semua orang berhak mendapatkan akses terhadap informasi, layanan, dan produk dengan cara yang sama. Memungkinkan pengguna dengan beragam kemampuan untuk menavigasi, memahami, dan menggunakan UI dengan meningkatkan aksebilitas produk dapat meningkatkan kegunaan bagi semua pengguna, termasuk penglihatan rendah, gangguan pendengaran, gangguan kognitif, gangguan motorik/ cacat situasional. Assistive Technology Membantu meningkatkan, mempertahankan, atau menyempurnakan kemampuan fungsional individu penyandang
--	--

	disabilitas, melalui perangkat seperti pembaca layar, alat pembesaran, dan alat bantu dengar, contohnya Google Accessibility. Hierarchy Ketika navigasi mudah pengguna memahami posisi mereka dalam produk dan apa yang penting. Color and Contrast Dapat digunakan untuk membantu pengguna melihat dan menafsirkan konten, berinteraksi dengan elemen yang tepat dan memahami tindakan.
13	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-13 ini di Infinite Learning Saya mempelajari tentang pentingnya Brand Identity. Brand Identity adalah elemen yang terlihat dari suatu merek seperti warna, desain, dan logo, yang mengidentifikasi dan membedakan merek tersebut di benak konsumen. Brand Identity penting karena tanpa identitas tidak akan tahu itu siapa dan yang mana. Nama Brand penting karena menciptakan identitas Perusahaan, juga menentukan suasana Perusahaan dan memberitahu pelanggan apa yang diharapkan. Tujuan Logo, Logo bukan sekedar identitas agar orang dapat mengenali brand kita, tapi juga memberikan visualisasi tentang apa yang kita lakukan. Pentingnya Warna Brand, Warna adalah salah satu hal yang pertama yang dilihat oleh target pasar dan dapat memainkan peran penting dalam perilaku konsumen. Tipografi merupakan serangkaian karakteristik yang meningkatkan desain, suara, merek dan kepribadian Perusahaan di saluran digital dan tradisional. Tagline merupakan elemen identifikasi merek yang digunakan untuk menyampaikan pesan merek. Materi kedua tentang ReactJS Conditional Rendering Conditional Rendering

	Di React, conditional rendering mengacu pada proses pengiriman elemen dan komponen berdasarkan kondisi tertentu. Ada beberapa cara untuk mengimplementasikan rendering bersyarat dalam aplikasi React. Setiap metode memiliki caranya sendiri keuntungan dan pilihan mana yang akan digunakan sebagian besar bergantung pada kasus penggunaan. • Menggunakan pernyataan If...else • Menggunakan pernyataan switch • Menggunakan pernyataan variabel elemen • Menggunakan operator ternary • Menggunakan logical && • Menggunakan IIFEs Materi ketiga tentang ReactJs React Router React Router adalah perpustakaan standar untuk perutean di React. Ini memungkinkan navigasi antar tampilan berbagai komponen dalam Aplikasi React, memungkinkan perubahan URL browser, dan menjaga UI tetap sinkron dengan URL. • Definisi perutean • Bagaimana cara meng-install • Bagaimana cara mengaturnya • Menerapkan router reaksi React Router Component Dalam react router component terdapat BrowserRouter, Routes, Route dan Link Materi ke-empat tentang react-bootstrap/tailwind dan vite Materi yang saya pelajari mengenai instalasi bootstrap 5 dengan react, kemudian membuat project React Vite dengan Tailwind CSS dengan melakukan live coding mengikuti tutorial dari mentor. Cara terbaik untuk menggunakan React-Bootstrap adalah melalui paket npm yang dapat di instal dengan npm atau yarn. Setelah terinstal lakukan setup dengan menghapus file App.css, kosongkan index.css, dan import Bootstrap.min.css di Main.jsx. Cara menggunakan React dan Vite dengan Tailwind CSS adalah dengan membuat proyek vite, konfigurasi path di tailwind.config.js, tambahkan Tailwind ke index.css, mulai proses
--	--

	build : npm run dev, mulai gunakan Tailwind di proyek yang sedang dikerjakan (App.jsx)
14	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-14 ini di Infinite Learning Membahas bersama kelompok Savior 8 tentang focus desain project, membahas flow, design, review design, review prototype dengan hasil materi design clinic. Dalam design perlu melakukan riset kemudian penyelesaian masalah, selanjutnya membuat flow dengan dibagi menjadi designer web dan programmer. Dimana tugas designer adalah membuat design dengan mencari referensi design dan membuat prototype dengan figma. Sedangkan programmer bertugas untuk menyiapkan bagian coding untuk mengimplementasikan design dari figma ke FrontEnd. Question Techniques Closed questions, pertanyaan tertutup biasanya hanya mendapat satu kata atau jawaban factual yang sangat singkat, seperti ya atau tidak. Open question, pertanyaan terbuka memerlukan lebih banyak pemikiran dan umumnya mendorong diskusi dan elaborasi yang lebih luas. Funnel questions, Teknik ini dimulai dengan pertanyaan umum dan kemudian menelusuri poin yang lebih spesifik di setiap pertanyaan. Probing questions, pertanyaan ini berguna untuk mendapatkan klarifikasi dan mendorong orang lain untuk memberi tahu lebih banyak informasi tentang suatu subjek. Leading questions, dengan asumsi untuk menyetujui pilihan di antara dua pilihan. Rhetorical questions, pertanyaan retorik bukanlah pertanyaan sama sekali, karena mereka tidak mengharapkan jawaban. Recall and process questions, pertanyaan mengingat mengharuskan penerimanya mengingat fakta. Sebaliknya, pertanyaan proses mengharuskan responden untuk menambahkan pendapatnya sendiri pada jawabannya.

	Pembelajaran dilakukan secara live dan saya mengikuti yang mentor contohkan. Membuat program Javascript sederhana dengan NodeJs dengan menampilkan text hello world dan Hi, Selamat dating di nodejs. Membuat tipe file HTML dengan NodeJs, bisa menggunakan tag dan format html. Membuat project baru menggunakan git bash. Caranya buka git bash, buat direktori baru : <code>\$ mkdir belajar-npm</code>, kemudian <code>\$ cd belajar-npm</code>, selanjutnya <code>\$ npm init</code> : fungsinya untuk memasukan file package.json. Kemudian buka VSCode dan buka terminalnya, <code>\$ npm i moment</code> : membuat file package-lock.json yang berfungsi mengunci modul yang sudah di install Melakukan pembelajaran secara mandiri melalui LMS Canvas yang mempelajari materi tentang React Redux. Definisi Redux, cara kerja Redux, alasan menggunakan Redux, kemudian membahas tentang Prop Drilling beserta contohnya dan dilanjutkan praktik Redux. Redux merupakan state management library yang berfungsi untuk membantu agar kode berjalan secara efisien. Redux bekerja dengan cara melacak state aplikasi yang disebut store.
15	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-15 ini di Infinite Learning Saya mempelajari tentang AI – Watsonx (chatbot) adalah sitem kecerdasan buatan yang mampu mensimulasikan kecerdasan dan proses berpikir manusia. IBM : WatsonX merupakan platform AI dan data generasi berikutnya dari IBM. Tiga komponen inti yang di gunakan yaitu; Studio, Generative AI, Machine Learning. IBM Security verify memastikan keamanan dalam suatu aplikasi dan pengelolaan segala bentuk sumberdaya otentikasi. 2FA (Otentikasi dua faktor) adalah proses keamanan yang mengharuskan pengguna untuk memberikan dua factor otentikasi berbeda untuk memverifikasi identitas mereka sebelum mendapatkan akses ke akun, system atau aplikasi. Contohnya; masuk akun, transaksi keuangan, akses terhadap data penting.

	Membuat database dengan 3 tabel yaitu; table visitor, table visitor_history, table visitor_schedule. Tabel table tersebut di buat seperti dibawah ini : table visitor berisikan; - id int primary key - name text (100) - email varchar(50) - phone number bigint opsional - is_deleted tiny int - created_by int - create_at datetime - update_by int - update_at datetime table visitor_history berisikan; - id int primary key - start_date date - end_date date - visitor_id - visitor_qty table visitor_schedule berisikan; - id int primary key - time_in datetime - time_out datetime - visitor_schedule_id
--	---

	Kemudian mengaplikasikannya di MySQL mengikuti tutorial dari mentor. Cara membuat laporan akhir Format Penulisan Laporan Akhir - Font style - Font size - Letter spacing - Margin - Reference Style Struktur Penulisan Laporan Akhir Opening - Cover - Lembar pengesahan - Abstraksi - Kata Pengantar - Halaman Daftar Deskripsi - Bab 1 Pendahuluan - Bab 2 Profil Mitra - Bab 3 Pembelajaran & Project - Bab 4 Penutup Closing - Daftar Pustaka - Lampiran
16	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-16 ini di Infinite Learning.

	Minggu ini terdapat event Developer Festival 5.0 yang menjadi salah satu event yang sangat ditunggu-tunggu berbagai pihak, dikarenakan adanya beragam materi menarik yang akan disajikan dalam event tersebut. Terdapat berbagai materi seputar dunia teknologi seperti design thinking, digital heroes, version control system dengan git & github, Personal Brand, A good UX Design, Game Design, Layouting CSS, Being a Developer as a Fresh Graduate, Design a user friendly, From Visual Culture to Graphic Ilustration, Game Design Documentation, 6 UX Laws: Analize Digital Product Design Based on UX Laws, The importance collaboration to create UI/UX Display, A deep Dive into the Local Mobile Game Market & How to Get Started, Copywryting, Modeling Workflow for Games serta masih banyak materi menarik lainnya. Pengenalan Express Js dari bang Bill Jeferson, mengikuti apa yang dijelaskan dengan cara live coding tentang cara menggunakan Express Js, fungsi dari Express Js, penggunaan dan manfaat Express Js, mengikuti cara instalasi hingga mengaplikasiannya melalui postman.
17	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-17 ini di Infinite Learning. Mempelajari materi Express Js dan Database MySQL secara seksama sehingga lebih mudah untuk dipahami. Mencoba menghubungkan FrontEnd React dengan BackEnd Express dengan database MySQL, dengan Instalasi mysql dengan express js dan diaplikasikan dengan postman. Mempelajari materi soal authentication & Atuo keamanan system dan user kreatifitas (JWT) dengan provider; Okta, OAuth2, OpenId. Dan melakukan uji coba coding membuat system Authentication & Authorization sesuai yang di contohkan. Cloud Computing merupakan metode penyampaian berbagai layanan melalui internet. Contohnya aplikasi penyimpanan data, server, database, security, jaringan, dan perangkat lunak. Public Cloud menyediakan layanan secara public internet. Adapun

	keuntungan public cloud; biaya lebih rendah, tidak ada biaya pemeliharaan khusus, skalabilitas hampir tidak terbatas, keandalan tinggi. Adapun kekurangan public cloud; tergantung koneksi internet, pemilihan provider cloud. Private Cloud merupakan cloud yang didedikasikan untuk digunakan oleh satu organisasi. Keuntungan Private Cloud; Lebih banyak fleksibilitas, Sistem Keamanan yang ditingkatkan, Skalabilitas tinggi. Adapun kekurangan PrivateCloud; Cost, Biaya Maintenance, Skalabilitas rendah. OpenStack adalah perangkat lunak bebas dan open-source software platform untuk cloud computing, Hybrid Cloud mengacu pada lingkungan infrastruktur cloud yang merupakan campuran dari solusi private cloud dan public cloud Keuntungan Hybrid Cloud : 1. Adanya kendali/ kontrol 2. Fleksibilitas 3. Efektivitas biaya 4. Faktor Kemudahan Kekurangan Hybrid Cloud : 1. Security 2. Compatibility 3. Visibilitas Jenis Cloud Computing 1. SaaS (Software as a Service) 2. PaaS (Platform as a Service) 3. IaaS (Infrastructure as a Service) Cloud Models Bagian yang bisa di manage
--	---

	On Premises; Applications, Data, Runtime, Middleware, O/S, Virtualization, Servers, Storage, Networking. IaaS; Applications, Data, Runtime, Middleware, O/S. PaaS; Applications, Data. SaaS; Semua di manage oleh cloud provider. Bagan yang di cloud - Identity & Access Management - Detective Controls - Infrastructure Protection - Data Protection - Incident Response - Application Protection
18	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-18 ini di Infinite Learning. Di minggu ini saya belajar mengenai Express Js dan Database MySQL untuk melanjutkan progress dari website Edutor. Selain itu saya juga mempelajari tentang hosting, Dari cara memilih hosting sesuai kebutuhan, Serta mempelajari Bagaimana caranya menghosting sebuah website agar bisa di akses oleh siapa saja. Pertama dijelaskan tentang pentingnya Cybersecurity untuk mengenali musuh dan untuk melindungi diri dari mereka. Apa itu Cybersecurity? Cybersecurity merupakan praktik melindungi sistem komputer, jaringan, program, dan data dari ancaman dunia maya. Mengapa harus mengaplikasikan Cybersecurity? Karena serangan digital berpotensi menghancurkan dunia bisnis yang menyebabkan kerugian finansial, kerusakan reputasi, dan gangguan operasional.

	Kapan melakukan kegiatan Cybersecurity? Sedini mungkin, kapanpun dan dimanapun. Siapa saja yang bisa menerapkan Cybersecurity? Siapa saja, contoh membuat sandi yang sulit di tebak, hipster membuat layout authentication. Siapa yang bertugas melindungi sistem, program? Kita semua, sebagai team bertanggung jawab untuk melindungi data client. Ada 2 jenis serangan : 1. Untuk melihat-lihat : Hacker 2. Untuk menghancurkan : Cracker Live Cyberattack adalah website yang mapping serangan-serangan yang terjadi di seluruh dunia. Cara mengaplikasikan Cybersecurity? • Protokol keamanan • Pembaruan perangkat lunak • Pendidikan karyawan tentang praktik online yang aman. Cybersecurity ada 2 jenis aksi: 1. Tindakan pencegahan 2. Analisa dan respon Beberapa alat untuk mencegah kejahatan dunia maya: 1. Firewall 2. Antivirus 3. MultiFactor Authentication IBM Security Verify salah satu service yang menyediakan MultiFactor Authentication seperti google authenticator. Analisa & respon : jika dan ketika kita diserang, lakukan perlawanan.
--	--

	IBM QRadar (aplikasi untuk melihat trafik keluar masuk server/perangkat kita) digunakan untuk server atau hanya bisa di akses oleh linux.
19	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-19 ini di Infinite Learning. Final Presentation System Materi yang disampaikan yaitu terkait dengan meningkatkan slide presentasi, memeriksa kembali project yang sudah dikerjakan, membuat naskah untuk presentasi dan berlatih berbicara di depan umum. Untuk presentasi akhir harus menggunakan story telling. Dalam final presentation harus berisikan MVP web, menampilkan video showcase, menyiapkan background zoom group dengan waktu 15 menit setiap group. Melakukan final presentation massive project bersama dengan anggota group Savior 8. Presentasi yang kami sampaikan berupa permasalahan awal sehingga kami memutuskan untuk membuat website Edutor, kemudian kami menampilkan video showcase, dan mendemokan Website Edutor dengan MVP nya yaitu personal mentoring. Melengkapi Laporan Akhir dengan menambahkan kegiatan pada minggu ke-19
20	Kegiatan yang saya lakukan minggu ke-20 ini di Infinite Learning. Mengikuti kegiatan Closing MSIB batch 5, pada pertemuan kali ini terdapat perwakilan para mentee untuk mengisi acara closing MSIB batch 5 ini. Berbagai kegiatannya yaitu Infinite Learning

	Got Talent yang dimana terdapat beberapa mentee yang menampilkan bakatnya. Terdapat pula nominasi mentee dan mentor dari berbagai divisi yang ada di Infinite Learning, mulai dari ter-multitalent, ter-disiplin, ter-supportif, ter-effort, ter-dingin, ter-drama, ter-kocak dan ter-afk. Kegiatan berikutnya yaitu Graduation MSIB Batch 5 di Infinite Learning. Terdapat berbagai kegiatan didalamnya, mulai dari sambutan-sambutan dan salah satu kegiatannya adalah menampilkan kesan dan pesan dari perwakilan mentee dan mentor yang telah melakukan kegiatan MSIB Batch 5 di Infinite Learning, serta pengumuman hasil Final Project terbaik dari masing-masing Divisi. Pada akhir kegiatan terdapat sesi foto bersama. Tak lupa saya sampaikan Terimakasih kepada Infinite Learning dan para mentor, serta teman-teman mentee di Infinite Learning atas ilmu, waktu dan kesempatan yang telah diberikan. Melengkapi Laporan Akhir dengan menambahkan kegiatan pada minggu ke-20
--	--

Bab III PENUTUP

III.1 Kesimpulan

Dari Kegiatan Studi Independent yang dilakukan selama ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bisa menerapkan cara berfikir kritis dalam penyelesaian suatu masalah secara kreatif dan inovatif serta mampu menyampaikan pendapat suatu penyelesaian dengan baik dan jelas sehingga mudah di pahami oleh pihak lain.
2. Pembelajaran dari Infinite Learning diawali dengan materi-materi dasar sehingga memudahkan dan membantu peserta yang berlatar belakang non IT untuk mengikuti program camp selanjutnya.
3. Memahami dasar dari seorang front end developer yaitu penerapan HTML, CSS, JS dengan menggunakan framework Tailwind CSS.
4. Bisa membuat website yang interaktif dengan menggunakan javascript dan React library yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi web dinamis.

III.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat membuat program MSIB Infinite menjadi lebih baik untuk kedepannya.

1. Diharapkan semua materi telah selesai di sampaikan maksimal 2 minggu sebelum diadakannya program Final Presentation Project Akhir agar peserta bisa memaksimalkan hasil website yang telah di buat.
2. Membuat sebuah project yang bersifat kelompok dari gabungan program seperti Mobile Development dan HCAI lebih merata.

REFERENSI

1. <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>
2. <https://www.infinitelearning.id/>

LAMPIRAN

DOKUMEN TEKNIS

SURAT PERNYATAAN KERAHASIAAN DATA

Dengan Hormat,
Kepada yang berkepentingan

Yang bertanda tangan di bawah ini atas nama Eza Rafli Vernica Saputra

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh hasil pembelajaran dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka yang dijalankan di dalam perusahaan adalah milik perusahaan, bersifat rahasia, dan tidak dapat disebarluaskan kepada pihak eksternal.

Peserta Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka tidak diperkenankan melakukan publikasi dalam bentuk laporan, maupun melakukan pengunggahan data ke platform Kampus Merdeka tanpa evaluasi dan persetujuan mentor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batam, 28 Desember 2023

Peserta MSIB Kampus Merdeka

PIC Mitra Kampus Merdeka



Eza Rafli Vernica Saputra



Ari Nugrahanto, B.Ed., M.Sc.