

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB**

**TEACHER CODING**

**YAYASAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INDONESIA**



Oleh:

Bintang Muhammad Madani

2000018009

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**TAHUN 2024**

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB**

**TEACHER CODING**

**YAYASAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INDONESIA**



acc ujian 16/01/2024

*W. H. S.*

Oleh:

Bintang Muhammad Madani

2000018009

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**TAHUN 2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

PRAKTIK MAGANG

TEACHER CODING

YAYASAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INDONESIA

Bintang Muhammad Madani

2000018009


PEMBIMBING : Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.

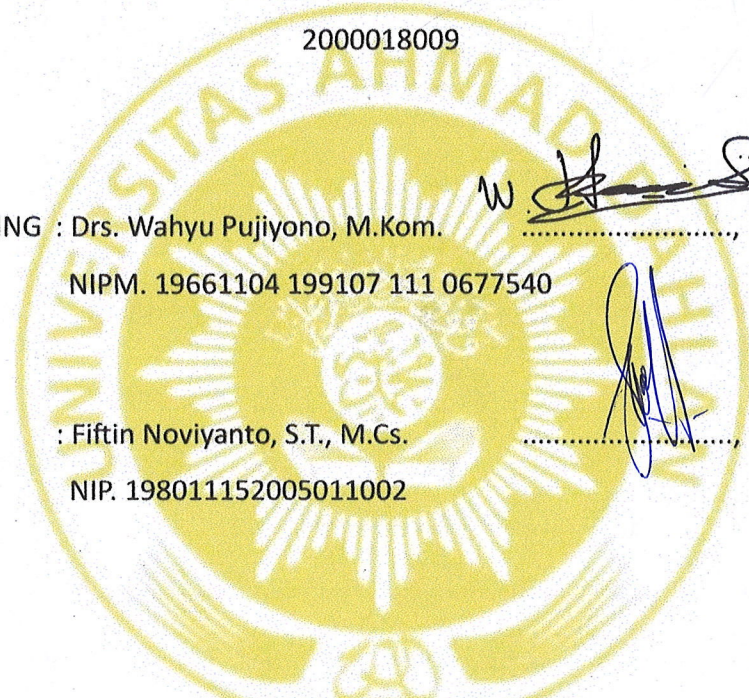
NIPM. 19661104 199107 111 0677540

PENGUJI : Fiftin Noviyanto, S.T., M.Cs.

NIP. 198011152005011002

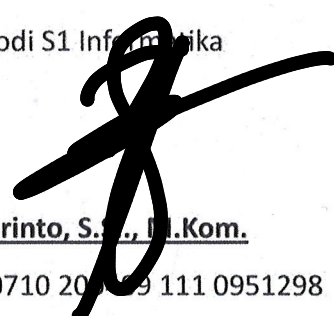
 acc ujian  
13/2/2024

  
15/2/2024



Yogyakarta, 15 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika



Dr. Murinto, S.T., M.Kom.

NIPM. 19730710 200009 111 0951298

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur disampaikan kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat dan petunjuk-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan Laporan Akhir Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 ini sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Penulisan laporan ini bertujuan sebagai dokumentasi dan evaluasi dari partisipasi penulis dalam kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, diantaranya :

1. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah menyelenggarakan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5.
2. Bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom. selaku Dosen Penanggung Jawab program MSIB pada Universitas Ahmad Dahlan yang telah mendukung penulis untuk mengikuti kegiatan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat.
3. Bapak Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Praktik Magang program MSIB pada Universitas Ahmad Dahlan yang telah mendukung penulis untuk mengikuti kegiatan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat.
4. Ibu Alfrina Mewengkang selaku Dosen Pendamping Program yang telah mendampingi pelaksanaan program pembelajaran di mitra.
5. Mr. Agur, Ms. Ririn, Ms. Elis, Ms. Ida, Ms. Riana, Mr. Angga, Mr. Rama dan jajaran staff Autobot School yang telah membimbing penulis selama kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat.
6. Orang tua penulis sebagai pendukung utama segala kegiatan yang penulis lakukan.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 di Autobot School selama periode 5 bulan. Dalam penyusunan Laporan Akhir Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 ini, masih terdapat beberapa kekurangan baik dalam hal struktur maupun gaya penulisan. Oleh karena itu, masukan serta saran yang bersifat membangun dari 2 pembaca sangat diharapkan. Semoga laporan ini memberikan manfaat bagi pembaca umum dan juga memberikan manfaat yang signifikan bagi penulis sendiri.

# DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB .....	I
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
KATA PENGANTAR .....	IV
DAFTAR ISI .....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
<b>1 BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>10</b>
1.1 LATAR BELAKANG DIADAKAN MAGANG .....	10
1.2 IDENTITAS MAGANG MBKM .....	11
1.2.1 <i>Kategori Magang</i> .....	11
1.2.2 <i>Level</i> .....	12
<b>2 BAB II GAMBARAN INSTANSI .....</b>	<b>13</b>
2.1 PENYELENGGARA .....	13
2.2 LOKASI PERUSAHAAN.....	13
2.3 WAKTU PELAKSANAAN MAGANG MBKM .....	14
2.4 RUANG LINGKUP PEKERJAAN .....	14
<b>3 BAB III TAHAP PERSIAPAN MAGANG MBKM .....</b>	<b>16</b>
3.1 RENCANA JADWAL PERSIAPAN MAGANG .....	16
3.2 JADWAL KEGIATAN MAGANG MBKM .....	16
<b>4 BAB IV HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG MBKM .....</b>	<b>18</b>
4.1 HASIL PELAKSANAAN MAGANG MBKM .....	18
4.1.1 <i>Proses Magang</i> .....	18
4.1.2 <i>Rincian Pekerjaan</i> .....	18
4.2 PRODUK YANG DIHASILKAN SELAMA MAGANG .....	18
4.2.1 <i>Mencari Software Simillar Dengan Scratch</i> .....	18
4.2.2 <i>Membuat Game Pada Web Tynker</i> .....	19
4.2.3 <i>Mencari Website Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain</i> .....	22
4.2.4 <i>Membuat materi game scratch bertema budaya</i> .....	29
4.2.5 <i>Membuat materi game scratch bertema evolusi</i> .....	31
4.2.6 <i>Membuat materi game scratch dengan level</i> .....	34
4.2.7 <i>Mengadakan Lomba Coding di event JRC (Jogja Robotic Competition)</i> .....	36
<b>5 BAB V PENUTUP .....</b>	<b>40</b>
5.1 KESIMPULAN .....	40

5.2	SARAN .....	40
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>41</b>
LAMPIRAN 1	BROSUR MAGANG MBKM .....	41
LAMPIRAN 2	SERTIFIKAT MAGANG.....	42
LAMPIRAN 3	LOGBOOK ACTIVITY.....	43
LAMPIRAN 4	DOKUMENTASI MAGANG : NAMA KEGIATAN.....	46

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 STRUKTUR AUTOBOT AUTOMATION & ROBOTIC SCHOOL.....	13
GAMBAR 4. 1 STORYBOARD GAME TYNKER.....	20
GAMBAR 4. 2 TAMPILAN BACKGROUND .....	20
GAMBAR 4.3 PEMANGGILAN FUNGSI .....	21
GAMBAR 4.4 PEMANGGILAN FUNGSI .....	22
GAMBAR 4.5 PEMANGGILAN FUNGSI .....	22
GAMBAR 4. 6 LANDING PAGE GIMKIT .....	23
GAMBAR 4. 7 LOGIN GIMKIT .....	23
GAMBAR 4. 8 PILIHAN USER .....	24
GAMBAR 4. 9 HOMEPAGE EDUCATOR.....	24
GAMBAR 4. 10 HOMEPAGE STUDENT .....	25
GAMBAR 4. 11 PENGATURAN PERTANYAAN .....	25
GAMBAR 4. 12 TAMPILAN KELOLA PERTANYAAN .....	26
GAMBAR 4. 13 TAMPILAN KETIKA TUGAS SUDAH ADA .....	26
GAMBAR 4. 14 TAMPILAN SAAT DIMAINKAN .....	27
GAMBAR 4. 15 TEMPLATE GAME YANG SUDAH TERSEDIA .....	27
GAMBAR 4. 16 PENGATURAN DARI ROOM GAME.....	28
GAMBAR 4. 17 STORYBOARD GAME SCRATCH BUDAYA .....	30
GAMBAR 4. 18 DESIGN TRACK .....	30
GAMBAR 4. 19 PEMANGGILAN FUNGSI .....	31
GAMBAR 4. 20 PEMANGGILAN FUNGSI .....	31
GAMBAR 4. 21 STORYBOARD GAME SCRATCH EVOLUSI.....	32
GAMBAR 4. 22 DESIGN HALAMAN AWAL.....	32
GAMBAR 4. 23 PEMANGGILAN FUNGSI .....	33
GAMBAR 4. 24 PEMANGGILAN FUNGSI .....	33
GAMBAR 4. 25 PEMANGGILAN FUNGSI .....	34
GAMBAR 4. 26 PEMANGGILAN FUNGSI .....	34

<b>GAMBAR 4. 27 STORYBOARD GAME LABIRINTH .....</b>	<b>34</b>
<b>GAMBAR 4. 28 DESIGN TRACK .....</b>	<b>35</b>
<b>GAMBAR 4. 29 DESIGN TRACK .....</b>	<b>35</b>
<b>GAMBAR 4. 30 DESIGN TRACK .....</b>	<b>36</b>
<b>GAMBAR 4. 31 PEMANGGILAN FUNGSI .....</b>	<b>36</b>
<b>GAMBAR 4. 32 SAAT LOMBA CODING BERLANSUNG.....</b>	<b>39</b>
<b>GAMBAR 4. 33 LOMBA CODING BERLANSUNG .....</b>	<b>39</b>
<b>GAMBAR 4. 34 LOMBA CODING BERLANSUNG .....</b>	<b>39</b>



## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 RENCANA JADWAL PERSIAPAN MAGANG .....	16
TABEL 4.1 HASIL PENCARIAN.....	18

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Diadakan Magang

Kampus Merdeka adalah Kebijakan Kampus Merdeka, yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), memberikan mahasiswa hak untuk mengambil mata kuliah di luar bidang studi mereka selama satu semester dan melakukan kegiatan di luar lingkungan perguruan tinggi selama dua semester. Perguruan tinggi memiliki kebebasan untuk menyusun kegiatan Kampus Merdeka yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mahasiswa.

Program Kampus Merdeka menyediakan berbagai jenis kegiatan bagi mahasiswa, seperti magang bersertifikat, studi independen, kampus mengajar, *Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA)*, pertukaran mahasiswa merdeka, membangun desa (KKN tematik), proyek kemanusiaan, riset atau penelitian, serta wirausaha. Partisipasi mahasiswa dalam kegiatan ini dapat memberikan dampak signifikan pada kesiapan karir mereka dengan memastikan bahwa mereka tetap terhubung dengan perubahan di luar lingkungan kampus selama masa kuliah. Selain itu, melalui program ini, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam menanggapi permasalahan dunia nyata.

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah inisiatif persiapan karier yang menyeluruh, memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran di luar kurikulum studi mereka dengan jaminan pengakuan satuan kredit semester (SKS) oleh perguruan tinggi. Mahasiswa juga memiliki opsi untuk mendaftar sebagai mitra dalam program MSIB sebagai bagian dari organisasi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah mengalami perkembangan pesat, terutama dengan munculnya Revolusi Industri ke-4. Perusahaan-perusahaan terkemuka di negara maju maupun berkembang telah memanfaatkan kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang otomasi, untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil produksi mereka. Robotika dan otomasi menjadi salah satu fokus utama dalam perkembangan berbagai aspek ilmu pengetahuan dan teknologi pada era Revolusi Industri ke-4 ini. Dengan mempertimbangkan tuntutan zaman, lembaga pendidikan diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki kecakapan dalam pemanfaatan teknologi. Di masa mendatang, kebutuhan dunia kerja akan mengarah kepada individu yang mampu mengaplikasikan teknologi, terutama dalam bidang robotika dan otomasi. Sebagai contoh, profesi seperti

dokter memerlukan peralatan otomasi dan robotika yang dapat mempermudah dan melaksanakan tugas di luar kemampuan manusia. Selain itu, meningkatnya jumlah kompetisi robotika dan otomasi, baik secara regional, nasional, maupun internasional, menunjukkan pentingnya pemahaman sejak dini terhadap sistem otomasi dan robotika. Kompetisi-kompetisi tersebut diharapkan dapat menjadi platform untuk memperkenalkan generasi muda kepada konsep-konsep otomasi dan robotika, serta menjadi sumber inspirasi untuk eksperimen dan pengembangan teknologi otomasi yang inovatif.

*Autobot Automation & Robotic School* berperan dalam menjawab tantangan masa depan ini dengan menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler robotika, mendampingi dalam lomba, dan menyelenggarakan pelatihan Robotika dan Sistem Otomasi untuk siswa tingkat TK, SD, SMP, SMA/SMK, serta masyarakat umum.

Pada program Magang Bersertifikat pada *Autobot Automation & Robotic School* yang dinaungi YPTI (Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia) terdapat 5 role yaitu *Teacher Basic*, *Teacher Coding*, *Teacher Intermediate*, *Teacher Junior*, dan *Public Relation*. Sedangkan penulis tersendiri yaitu Bintang Muhammad Madani (Universitas Ahmad Dahlan) masuk dalam *Teacher Coding* dan menjadi ketua *role* dari *Teacher Coding 1* yang beranggotakan 4 Orang yaitu : Alif Ibnu Wiradien (Universitas Negeri Semarang), Kalis Anjarwani Santosa (Universitas Gadjah Mada), Lina Anggita Ahsani (Universitas Negeri Yogyakarta), Roy Huda Pratama (Universitas Ahmad Dahlan).

## **1.2 Identitas Magang MBKM**

### **1.2.1 Kategori Magang**

Program Magang Bersertifikat merupakan bagian dari inisiatif Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar lingkup perkuliahan. Dalam kerangka program ini, mahasiswa akan terlibat dalam pengalaman kerja di dunia industri atau profesi selama 1-2 semester. Dengan berpartisipasi langsung di lingkungan kerja mitra magang, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan teknis dan interpersonal, mempersiapkan mereka secara lebih komprehensif untuk memasuki dunia kerja dan melangkah dalam karir mereka.

*Autobot Automation & Robotic School* yang dinaungi oleh YPTI (Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia) melakukan kerja sama dengan pemerintah melalui MSIB (Magang dan Studi Independent Bersertifikat) pada program magang.

### 1.2.2 Level

Magang Bersertifikat Kampus Merdeka adalah sebuah program magang yang menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dalam mengetahui dunia profesi dan menciptakan tenaga kerja yang profesional. Magang MBKM ini diikuti oleh mahasiswa S1 dari semua perguruan tinggi negeri dan swasta seluruh Indonesia yang terdaftar pada PDDikti. Program magang MBKM dilaksanakan selama 5 bulan yang diselenggarakan oleh *Autobot Automation & Robotic School* yang dinaungi oleh YPTI (Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia) berada di level nasional.

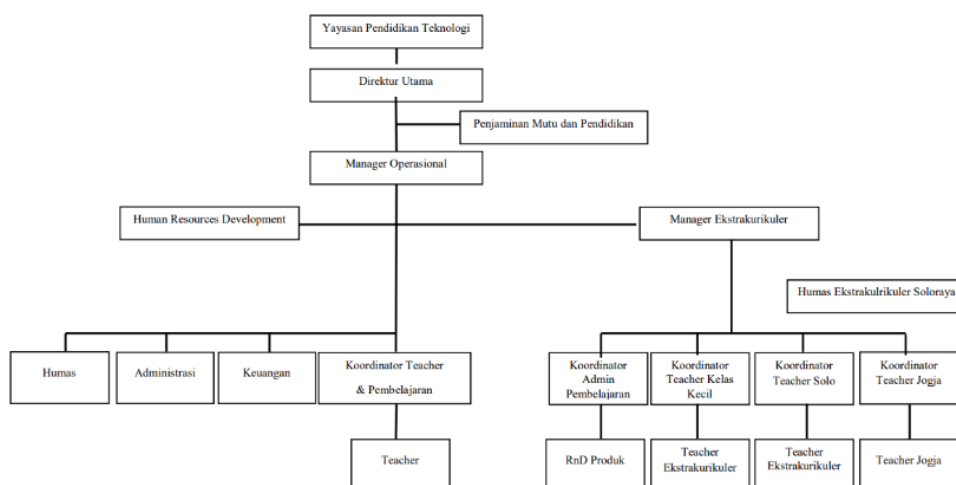
## BAB II

### GAMBARAN INSTANSI

#### 2.1 Penyelenggara

*Autobot Automation & Robotic School* didirikan pada bulan juni tahun 2016 yang dinaungi oleh YPTI (Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia) merupakan lembaga pendidikan non formal yang bergerak di bidang pendampingan pembelajaran sistem otomasi dan robotika. Ruang lingkup aktifitas *Autobot School* antara lain: Pendampingan pembelajaran Robotika dan Sistem Otomasi bagi siswa TK, SD, SMP, SMA/SMK, dan Umum, kerjasama Ekstrakurikuler Robotika dengan sekolah-sekolah formal (TK-SMA), *workshop*/pelatihan Sistem Otomasi, *Microcontroller* dan Robotika bagi umum, pendampingan Persiapan Kompetisi Robot bagi perseorangan maupun Institusi Pendidikan, kerjasama Pelatihan Sistem Otomasi Industri untuk kalangan industri.

Adapun struktur organisasi *Autobot Automation & Robotic School* dari adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Struktur *Autobot Automation & Robotic School*

*Autobot Automation & Robotic School* dipimpin oleh direktur utama yaitu Agur Yake Mulia, A.Md.

#### 2.2 Lokasi Perusahaan

Alamat Kantor: Gedung Cakra Square Lt.3 Jl. Merbabu No.7, Gayamprit, Kec. Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57423.

Alamat Basecamp: Klaten, Sumberejo, Kec. Klaten Sel., Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57426.

### **2.3 Waktu Pelaksanaan Magang MBKM**

Waktu pelaksanaan kegiatan magang terhitung dari hari pertama masuk magang di Autobot Automation & Robotic School sampai selesai program MSIB BATCH 5 yaitu 14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023, Proses pelaksanaan magang ini dilakukan secara offline datang ke kantor dan basecamp *Autobot Automation & Robotic School* dan untuk waktu hari kerjanya yaitu Senin sampai dengan Jumat.

### **2.4 Ruang Lingkup Pekerjaan**

Selama proses magang di *Autobot Automation & Robotic School* penulis bergabung dengan *role Teacher Coding* yang bertugas untuk mengajar, mengembangkan dan menyebar luaskan pendidikan teknologi khususnya coding (pemrograman tingkat dasar) kepada generasi muda. Proyek ini akan membuka wawasan pemegang terhadap teknologi pemrograman, serta keterlibatan pemegang pada program-program yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda (anak kecil sampai remaja), melalui website [code.org](https://code.org), terhadap pengetahuan pemrograman dasar.

Kompetensi yang dikembangkan:

1. Algoritma Pemrograman Dasar
2. Komunikasi dan Persentasi
3. Kesabaran dan Empati
4. Logika dan Pemecahan Masalah
5. Kreativitas dan Inovasi Program

Mengajar dan menyebar luaskan pendidikan teknologi kepada khalayak untuk menyongsong kehidupan *society 5.0*, menyiapkan berbagai strategi pembelajaran, menyebarkan tingkat melek literasi digital supaya masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi, mengarahkan anak dalam merancang dan mengembangkan program seperti Scratch, Blockly, atau bahasa pemrograman lainnya yang cocok untuk usia anak-anak, mengarahkan anak agar mampu mengorganisir permasalahan, mencari sistem pemecahan secara sistematis dan mampu mengkomunikasikan pemecahan masalah yang tepat, memahami karakteristik anak, tingkat emosional, cara membangun hubungan, sehingga mampu mengevaluasi serta melakukan refleksi terhadap hal-hal yang

sudah dilakukan dan menggunakan strategi yang tepat bagi siswa selama pembelajaran, merancang, memprogram serta membuat rumusan yang logis dan sistematis dalam menyusun tahapan menyelesaikan masalah, mempelajari sistem tahapan pemrograman yang dibuat sehingga mampu merangsang kreativitas, menumbuhkan semangat inovatif, menstimulasi logika berpikir, dan memperkuat kemampuan anak untuk memecahkan masalah serta menciptakan inovasi baru meliputi pembuatan, desain, dan pemrograman robot.

## BAB III

### TAHAP PERSIAPAN MAGANG MBKM

#### 3.1 Rencana Jadwal Persiapan Magang

Waktu pelaksanaan kegiatan terhitung dari hari pertama masuk magang di Autobot Automation & Robotic School sampai selesai program MSIB BATCH 5 yaitu 14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023, Proses pelaksanaan magang ini dilaksanakan secara offline datang ke kantor dan Basecamp. Berikut jadwal pokok kegiatan magang disajikan dalam table.

Tabel 3.1 Rencana Jadwal Persiapan Magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																				Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Ya/Tidak	%
1	Mempelajari Bahasa Scratch dan code org	■	■	■	■																	YA	100
2	Membuat Game Pembelajaran Scratch					■	■	■	■	■	■											YA	100
3	Mencari Website Pembelajaran dengan konsep bermain				■																	YA	100
4	Mencari Website untuk berkompetisi								■													YA	100
5	Mempersiapkan Event											■	■	■	■	■	■	■	■			YA	100
6	Melaksanakan Event																		■	■		YA	100

#### 3.2 Jadwal Kegiatan Magang MBKM

Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis melakukan aktivitas magang di Autobot Automation & Robotic School secara WFO (*Work From Office*). Rincian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang direncanakan sebagai berikut:

1. Tanggal 14 Agustus – 8 September 2023, Mempelajari dan mengerjakan tugas dari mentor terkait bahasa scratch dan Code.org.
2. Tanggal 11 – 15 September 2023, Mencari terkait website yang cocok untuk pembelajaran anak, serta melakukan pembuatan game yang bertema budaya.
3. Tanggal 18 September – 06 Oktober 2023, Melakukan persentasi game yang dibuat dengan scratch kepada mentor, lalu melanjutkan project game scratch dengan tema game evolusi.



4. Tanggal 09 – 13 Oktober 2023, Mencari web yang menyediakan pembelajaran seperti code.org untuk digunakan lomba pada event lomba JRC(Jogja *Robotic Competition*). Lalu melakukan persentasi dengan mentor terkait materi game kemarin yang telah dibuat.
5. Tanggal 16 – 27 Oktober 2023, Melakuan pembuatan game scratch berlevel lalu mempersentasikannya kepada mentor.
6. Tanggal 30 Oktober – 15 Desember 2023, Melakukan persiapan untuk event JRC se Yogyakarta, klaten, solo pada tingkat sd di pakuwon mall, mengumpulkan kebutuhan logistic yang diperlukan.
7. Tanggal 15 – 22 Desember 2023, Melaksanakan Event JRC selama Dua hari di pakuwon mall, lalu dilanjut kan dengan Event *ACTION* lomba Robotic di TOYOTA klaten.

Pada tanggal 22 Desember 2023 tersebut setelah Event Action Selesai, para peserta magang melaksanakan evaluasi, penilaiain antar sesama rekan, lalu melaksanakan pelepasan dan penutupan Magang MSIB BATCH 5.

## BAB IV

### HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG MBKM

#### 4.1 Hasil Pelaksanaan Magang MBKM

##### 4.1.1 Proses Magang

Proses program magang pada *Autobot Automation & Robotic School* dilaksanakan secara *offline/WFO (Work From Office)* kurang lebih selama 5 bulan dan terbagi menjadi 5 *role* divisi tim kerja yaitu *Teacher Coding, Teacher Junior, Teacher Basic, Teacher Intermediate* dan *Public Relation*. Setiap divisi terbagi menjadi dua tim yang dimana setiap tim berjumlah 5 orang, lalu setiap divisi akan diberikan tugas dan materi setiap harinya. Penulis bergabung di divisi *Teacher Coding* dan terpilih menjadi ketua yang beranggotakan 4 orang. Tugas dari *Teacher Coding* yaitu mengajar, mengembangkan suatu bahasa pemrograman seperti Scratch dan Code.org kepada generasi muda.

##### 4.1.2 Rincian Pekerjaan

Adapun project yang diberikan oleh mentor kepada penulis bersifat individu maupun tim. Berikut adalah project yang telah dikerjakan oleh penulis:

- a. Mencari *Software similiar* dengan Scratch
- b. Membuat *Game* pada Web Tynker
- c. Mencari Website Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain
- d. Membuat materi *game scratch* bertema budaya
- e. Membuat materi *game scratch* bertema evolusi
- f. Membuat materi *game scratch* dengan level
- g. Mengadakan Lomba Coding di *event JRC (Jogja Robotic Competition)*

#### 4.2 Produk Yang Dihasilkan Selama Magang

##### 4.2.1 Mencari *Software Simillar* Dengan Scratch

Pada project individu ini, diperintahkan untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari lima *software* yang *similiar* dengan Scratch. Berikut adalah hasil dari perbandingan *software* yang telah dicari tersebut:

Tabel 4.1 Hasil Pencarian

No	Nama Software	Kelebihan	Kekurangan
1	<b>Tynker</b>	Tynker memiliki antarmuka yang ramah anak-anak, sejumlah tutorial yang kaya, dan komunitas yang aktif. Ini juga mencakup pemrograman untuk perangkat keras seperti dron dan robot.	Seiring dengan opsi tambahan, Tynker mungkin terasa lebih kompleks daripada Scratch untuk pemula yang sangat muda.
2	<b>Snap!</b>	Snap! adalah proyek open-source yang memungkinkan pemrograman yang lebih kuat dan abstrak daripada Scratch. Ini cocok untuk pemula yang ingin berkembang lebih jauh dalam pemrograman.	Kelebihan Snap! juga bisa menjadi kekurangannya, karena dapat menjadi terlalu rumit untuk pemula murni. Antarmuka pengguna mungkin tidak seintuitif seperti Scratch.
3	<b>Blockly</b>	Blockly adalah proyek open-source yang digunakan dalam berbagai aplikasi, termasuk Google Blockly dan MIT App Inventor. Ini memungkinkan pemrograman visual yang lebih abstrak dan dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain.	Seperti Snap!, Blockly dapat terasa lebih kompleks daripada Scratch, terutama bagi pemula.
4	<b>Stencyl</b>	Stencyl adalah platform yang memungkinkan pemrograman game sederhana hingga kompleks. Ini memiliki kemampuan eksportasi ke berbagai platform, termasuk Android dan iOS.	Stencyl lebih fokus pada pembuatan game daripada pemrograman umum, jadi mungkin tidak sesuai untuk semua jenis proyek.
5	<b>Code.org</b>	Code.org adalah platform pembelajaran pemrograman yang mencakup berbagai bahasa pemrograman, termasuk Blockly. Ini memiliki kurikulum yang kuat dan dapat diakses secara online.	Code.org mungkin lebih fokus pada pendidikan formal dan membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

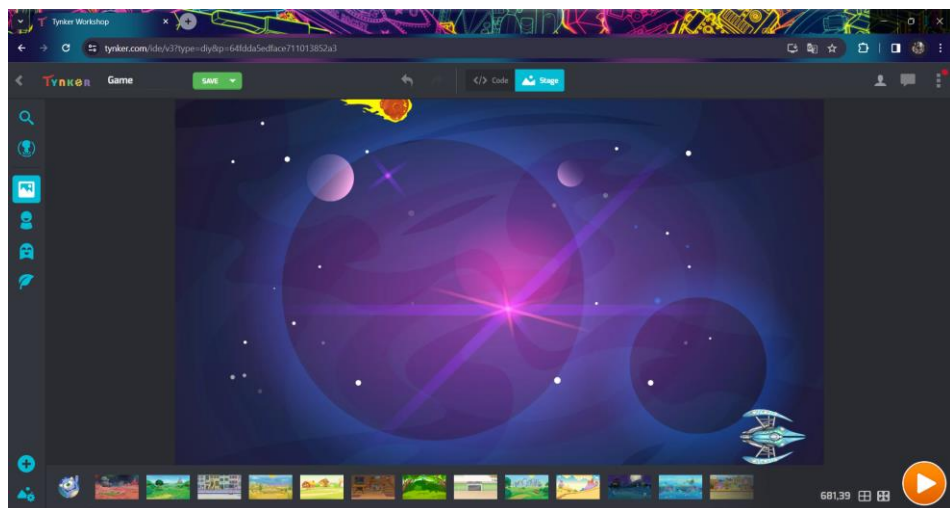
#### 4.2.2 Membuat Game Pada Web Tynker

Pada project individu ini, melanjutkan hasil dari pencarian *software yang similiar* dengan scratch sebelumnya dan memilih website tynker. Pada game kali ini penulis membuat konsep game luar angkasa yang dimana pesawat harus bisa menghindari dari komet, jika pesawat menabrak komet maka game akan terhenti.



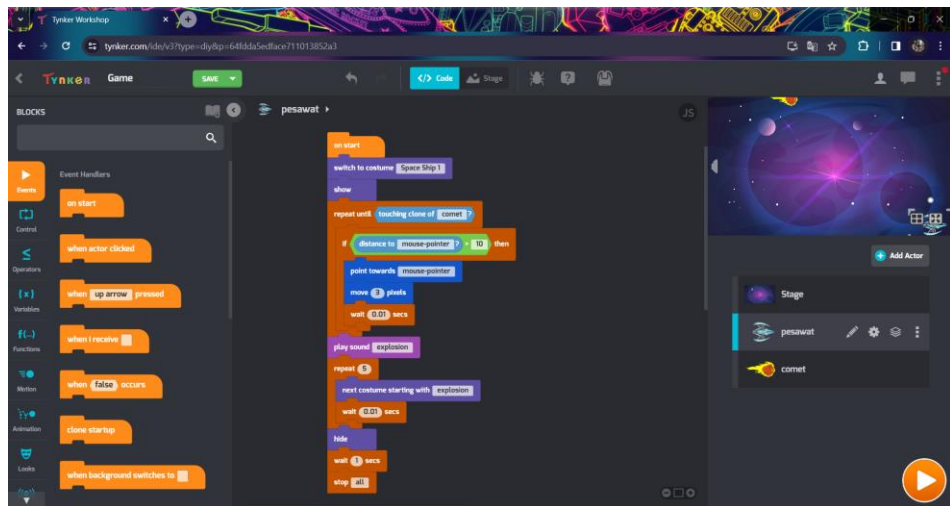
Gambar 4. 1 Storyboard Game Tynker

1. Pertama menambahkan background dari library yang telah disediakan oleh website nya.



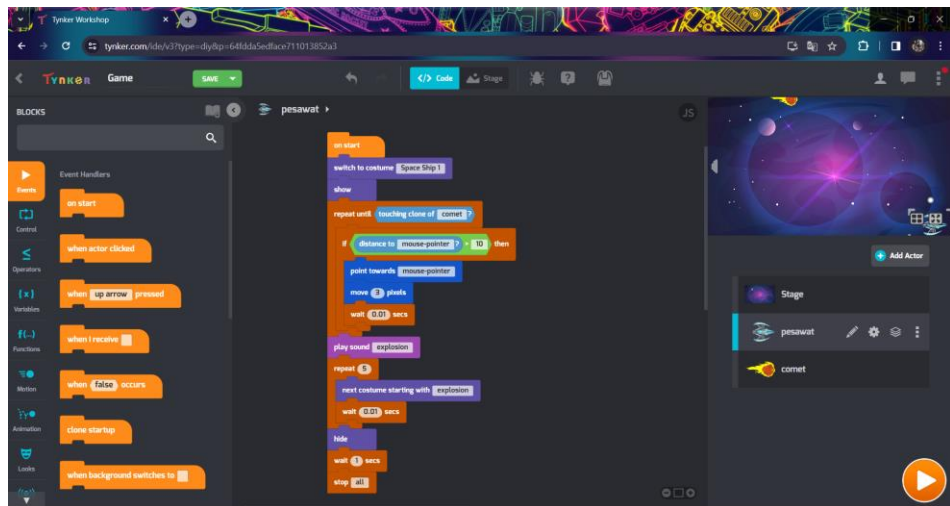
Gambar 4. 2 Tampilan *Background*

2. Lalu menambahkan actor pesawat, dan memanggil function untuk pesawat tersebut.

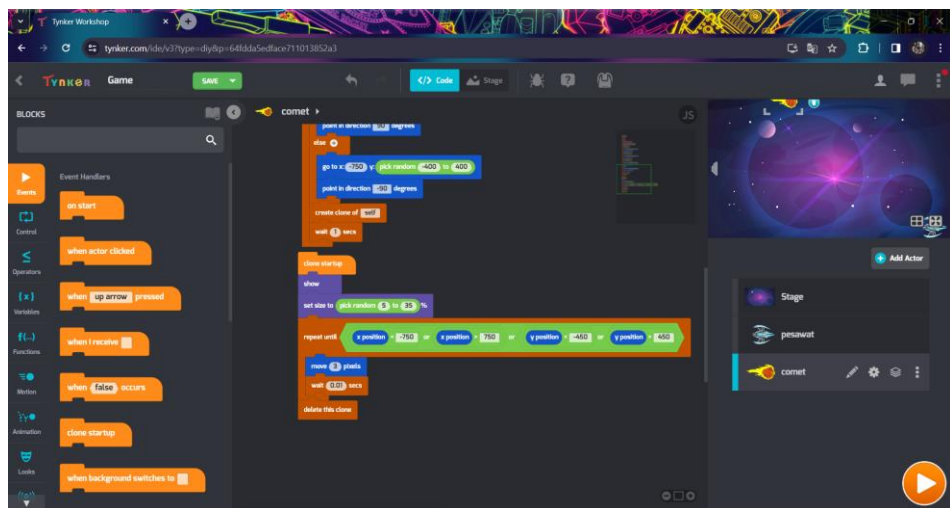


Gambar 4.3 Pemanggilan Fungsi

3. Lalu menambahkan actor comet, dan memanggil function untuk comet nya



Gambar 4.4 Pemanggilan Fungsi



Gambar 4.5 Pemanggilan Fungsi

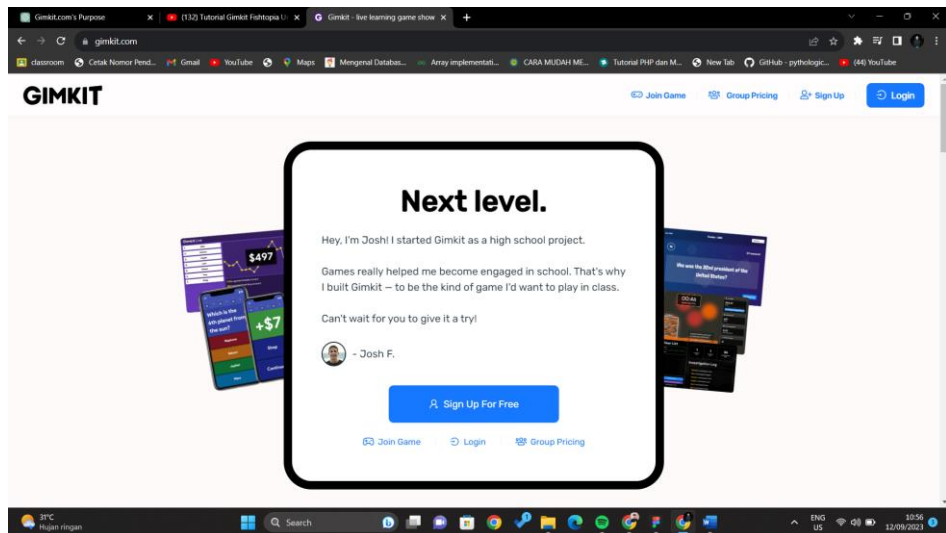
Game bisa diakses pada link berikut:

<https://www.tynker.com/play/game/64fdda5edface711013852a3-731952XjxThL2YxxS4unVa,iO8tAck>

### 4.2.3 Mencari Website Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain

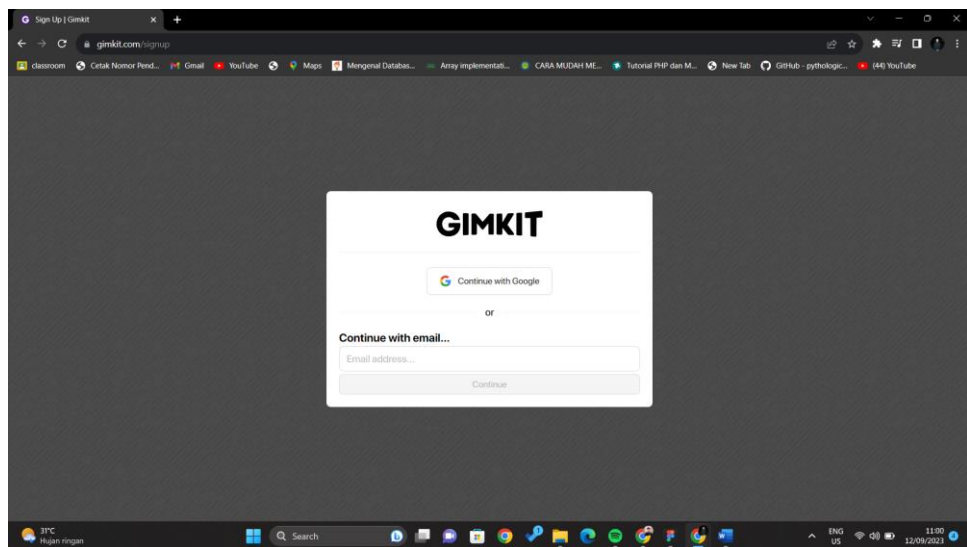
Pada project individu ini, mencari website yang bisa digunakan untuk bermain sambil belajar, lalu mencatat kekurangan dan kelebihan dari website tersebut. Terdapat website yang menyediakan sesuai dengan konsep yang diinginkan yaitu gimkit.com. berikut adalah tampilan dari gimkit tersebut.

1. Ini merupakan tampilan pertama dari Gimkit.com



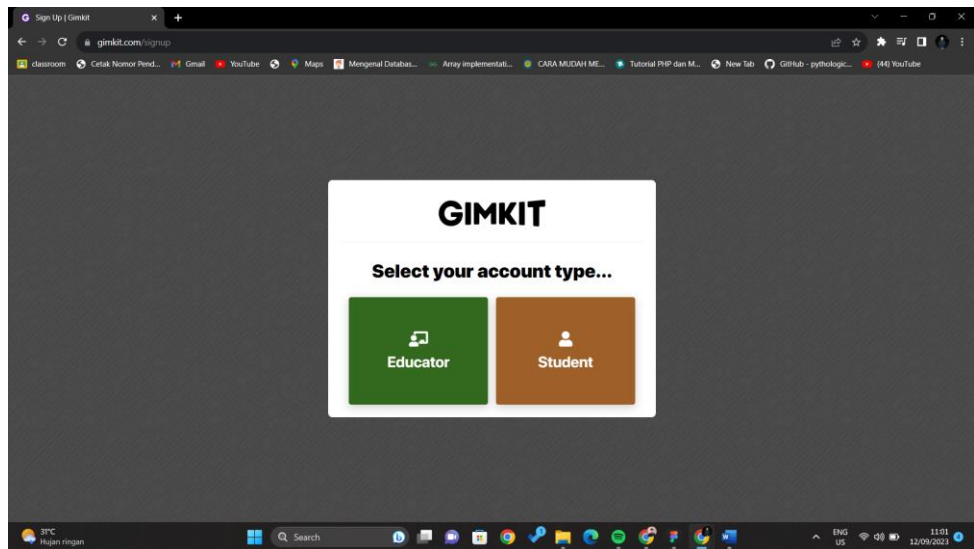
Gambar 4. 6 Landing Page Gimkit

2. Untuk bisa mengaksesnya bisa melakukan login atau daftar terlebih dahulu



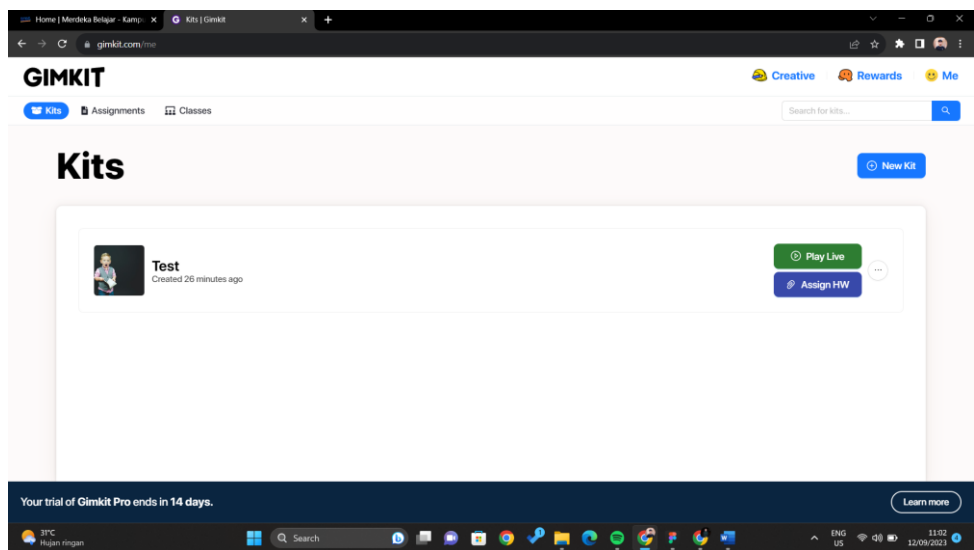
Gambar 4. 7 Login Gimkit

3. Untuk login bisa melalui akun google atau mendaftar langsung



Gambar 4. 8 pilihan *user*

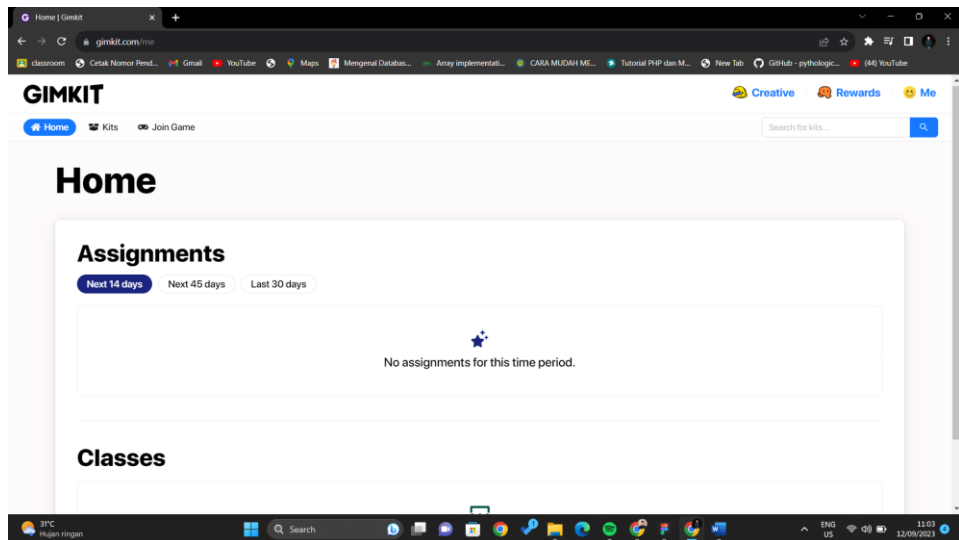
4. Maka tampilan akan seperti gambar diatas, jika anda seorang guru maka pilih bagian *educator*. Namun apabila anda seorang siswa maka pilih *Student*, ini merupakan tampilan halaman dari seorang guru



Gambar 4. 9 *Homepage Educator*

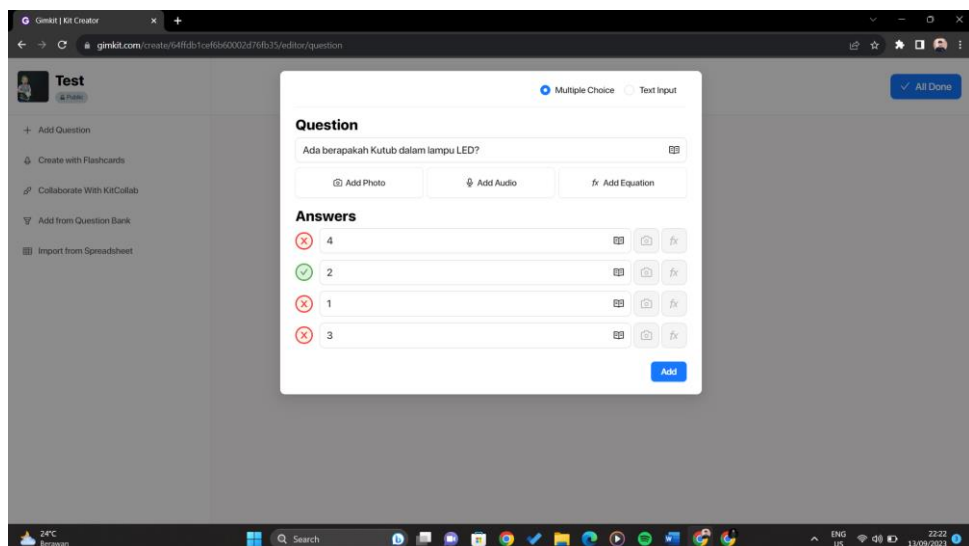
5. Dan ini merupakan tampilan halaman homepage dari seorang siswa





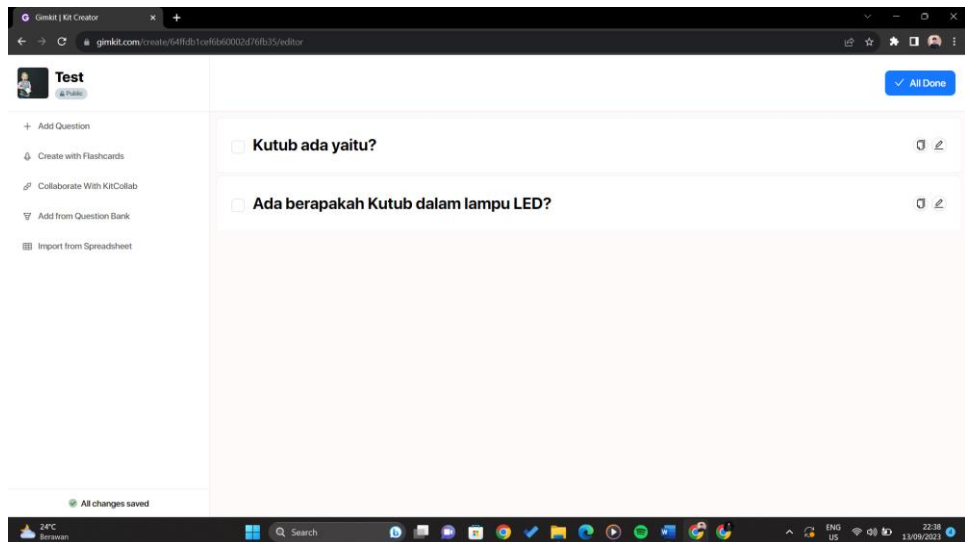
Gambar 4. 10 Homepage Student

6. Gimkit adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu guru membuat permainan kuis interaktif dalam ruang kelas mereka. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan dan pilihan ganda, dan siswa dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut untuk memperoleh poin atau hadiah virtual. Ini merupakan contoh *Educator* sebelum memulai permainan yang disisipkan. Jadi *educator* memasukan pertanyaan yang akan disajikan kepada *student* nya.



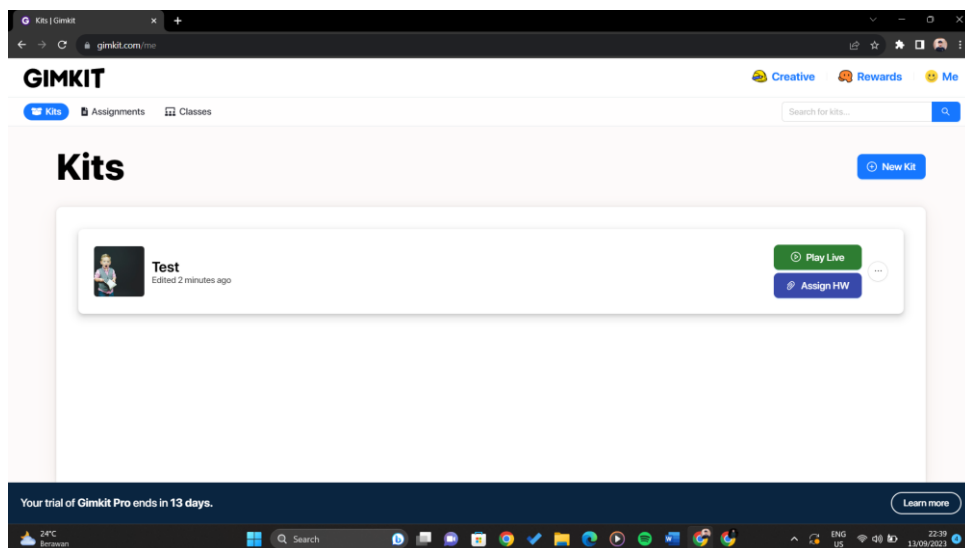
Gambar 4. 11 Pengaturan pertanyaan

7. Semisal menyisipkan 2 pertanyaan



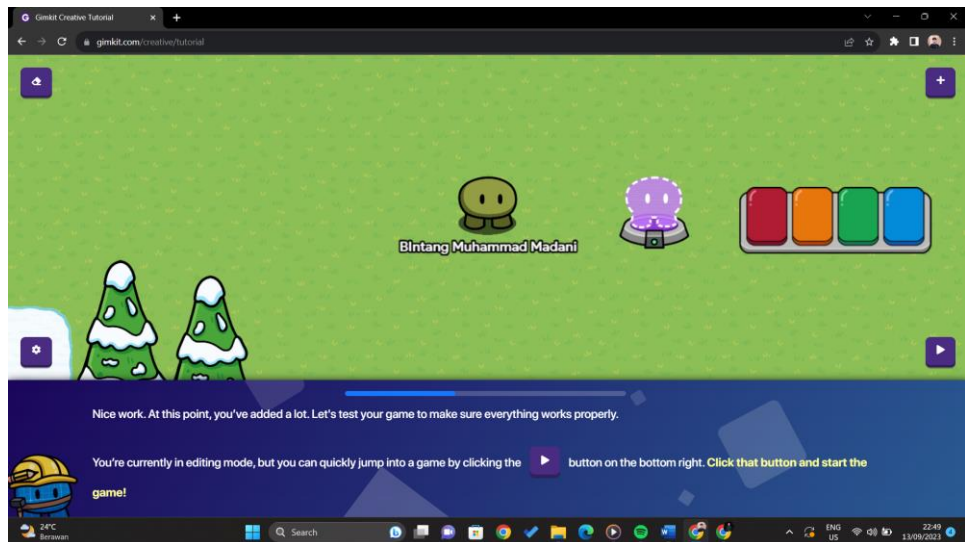
Gambar 4. 12 Tampilan kelola pertanyaan

8. Klik tombol *All Done*, lalu klik *play live* seperti dibawah dan pilih *play live*, lalu nanti terdapat *template game* yang disediakan dari website tersebut.



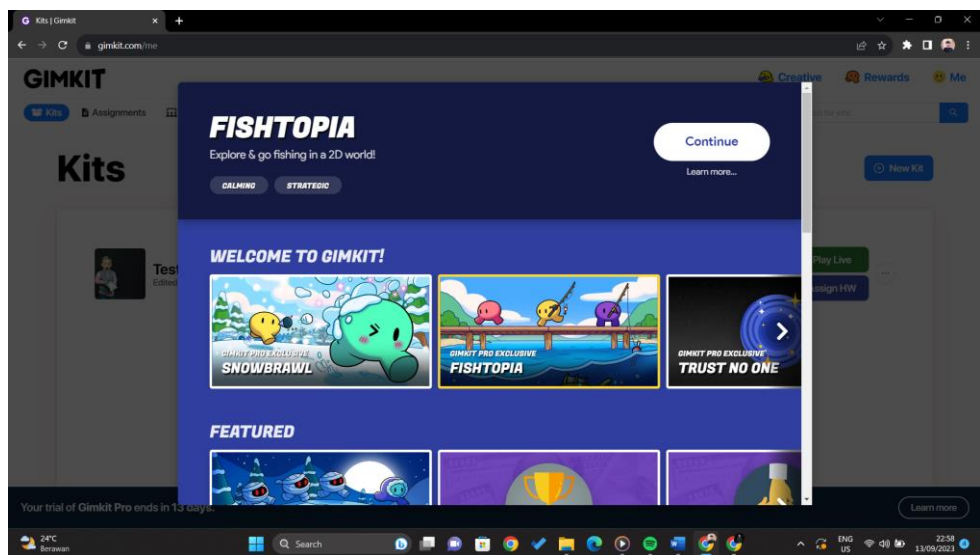
Gambar 4. 13 Tampilan ketika tugas sudah ada

9. Selain itu website ini bisa membuat gamenya tersendiri



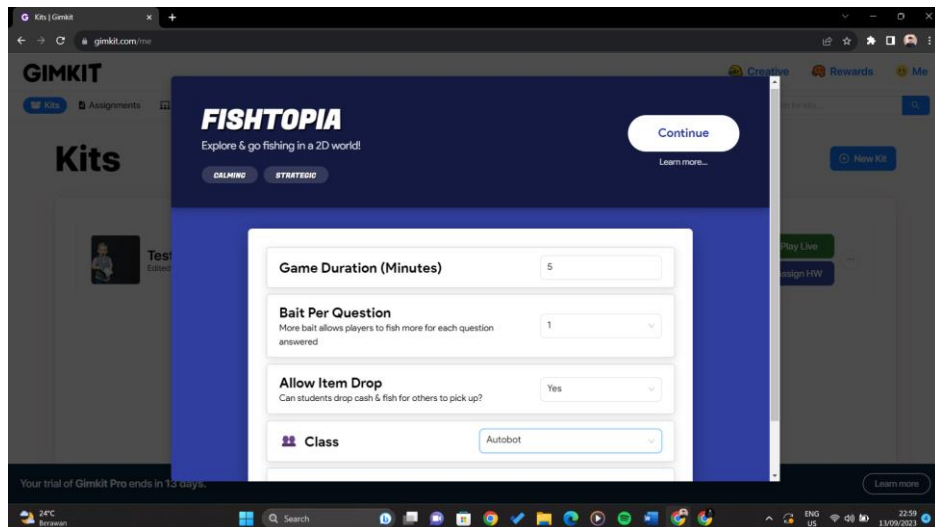
Gambar 4. 14 Tampilan saat dimainkan

10. Kembali pada *play lives* tadi, dibawah terdapat tampilan *template game* yang telah disajikan.



Gambar 4. 15 Template game yang sudah tersedia

11. Pada website ini dapat mengatur kelas yang diinginkan dan mengatur durasi dari suatu kelas nya



Gambar 4. 16 Pengaturan dari *room game*

Kelebihan dari Gimkit yaitu:

1. Interaktif dan Menarik: Gimkit menggunakan elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mereka dapat berpartisipasi dalam kuis dengan cara yang lebih engas dan kompetitif.
2. Pembelajaran Daring: Platform ini memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis secara daring, memungkinkan akses dari berbagai lokasi dan perangkat.
3. Pilihan Pertanyaan Kustom: Guru dapat membuat pertanyaan kustom dengan berbagai jenis seperti pilihan ganda, pertanyaan benar atau salah, atau bahkan pertanyaan singkat.
4. Monitoring Kemajuan Siswa: Gimkit menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa, memungkinkan guru untuk melacak kemajuan dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan fokus lebih lanjut.
5. Adaptif: Sistem Gimkit dapat menyesuaikan pertanyaan berdasarkan kinerja siswa, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan individu.
6. Pengaturan Kelas: Guru dapat membuat kelas virtual dan mengundang siswa untuk berpartisipasi, memungkinkan pengelolaan kuis dengan lebih terstruktur.

Kekurangan dari Gimkit yaitu:

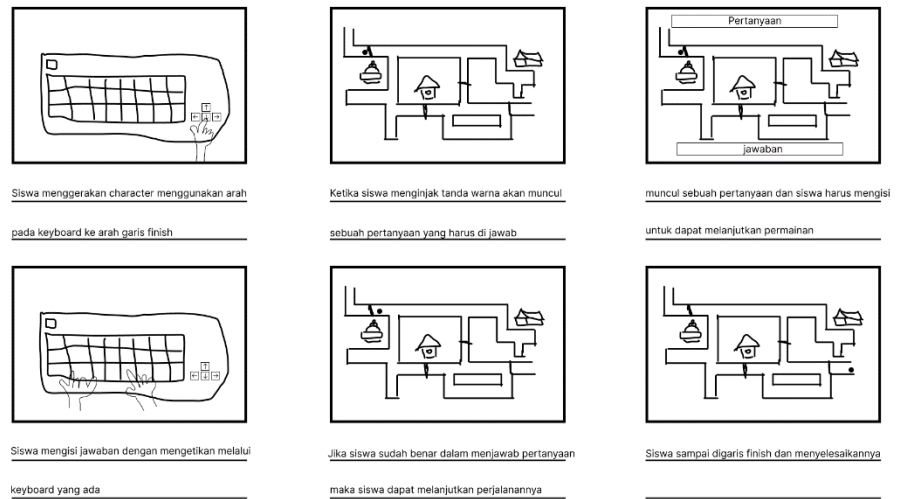
1. Terbatas pada Kuis: Gimkit terutama fokus pada pembelajaran melalui kuis dan permainan. Ini mungkin tidak cocok untuk semua jenis materi pelajaran.

2. Keterbatasan dalam Materi: Platform ini mungkin tidak seefektif untuk subjek atau topik yang memerlukan metode pembelajaran yang lebih mendalam atau interaksi yang lebih rumit.
3. Ketergantungan pada Teknologi: Seperti kebanyakan platform pembelajaran daring, Gimkit bergantung pada koneksi internet dan perangkat teknologi, sehingga bisa ada masalah aksesibilitas jika infrastruktur teknologi tidak memadai.
4. Mungkin Memerlukan Waktu Persiapan: Membuat kuis yang efektif dalam Gimkit memerlukan waktu dan upaya untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang baik dan memahami cara mengelola platform dengan baik.
5. Dapat Membutuhkan Pembelian: Beberapa fitur atau paket tambahan mungkin memerlukan biaya tambahan.

Seperti halnya dengan setiap alat pembelajaran, efektivitas Gimkit akan tergantung pada bagaimana guru menggunakannya dan sejauh mana cocok dengan kebutuhan spesifik dari kurikulum dan siswanya.

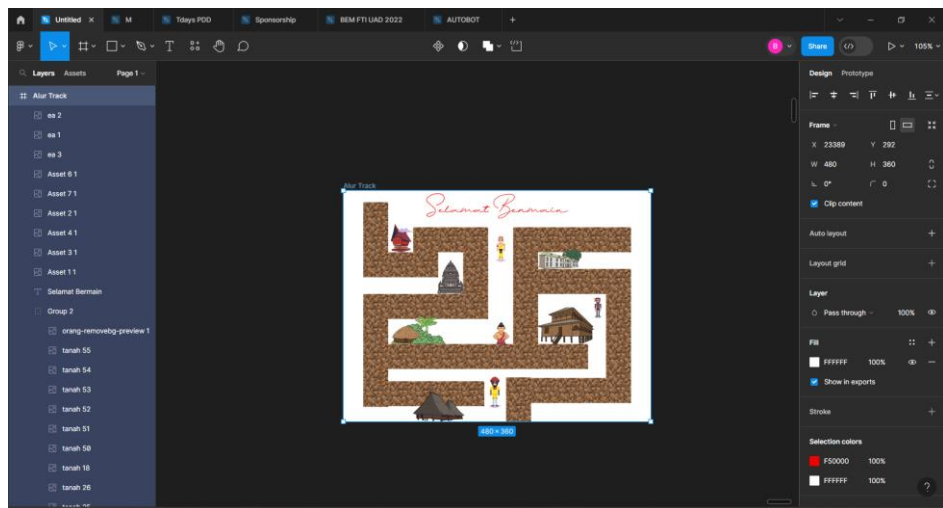
#### **4.2.4 Membuat materi *game scratch* bertema budaya**

Pada project tim ini, membuat game scratch yang bertema budaya dengan konsep labirin yang dimana nanti siswa memainkan satu sprite dengan *track* yang telah disediakan. Ketika mengikuti alur *track*, terdapat sebuah penanda yang dimana nantinya akan muncul pertanyaan esai, Ketika pertanyaan dijawab dengan benar siswa melanjutkan perjalanan ke garis *finish*, jika siswa menabrak pembatas jalur maka akan kembali ke posisi awal. Pada project ini penulis bertugas untuk membuat *design* dari alur *track* lalu membantu rekan team untuk pemanggilan *function* nya.



Gambar 4. 17 Storyboard Game Scratch Budaya

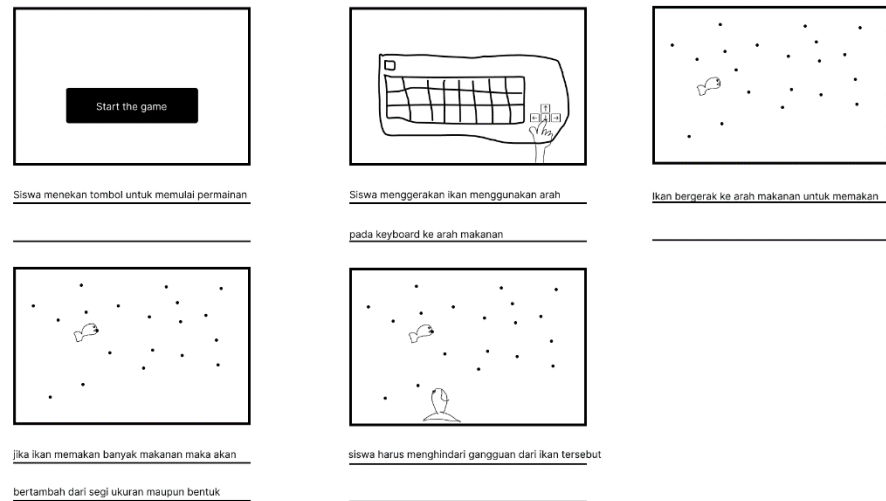
1. Design track



Gambar 4. 18 Design track

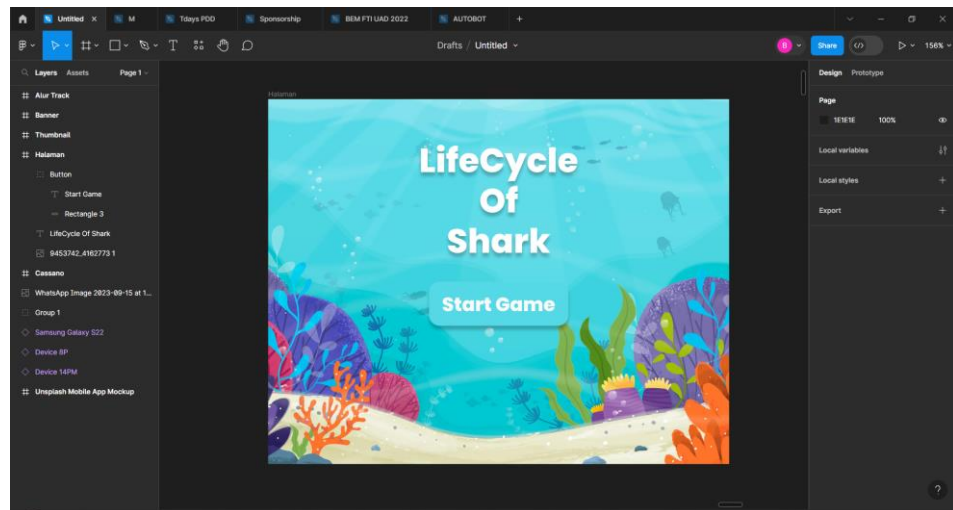
2. Pemanggilan fungsi pada scratch





Gambar 4. 21 Storyboard Game Scratch evolusi

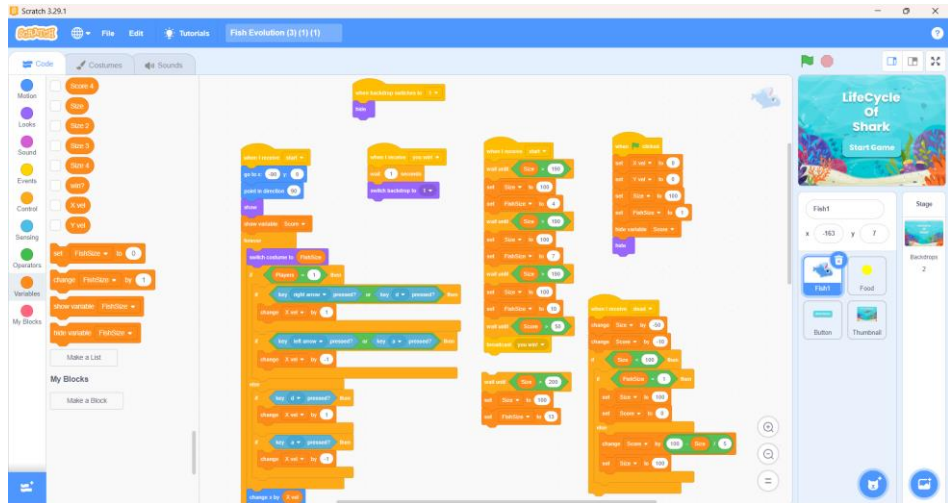
1. Design Dari Halaman awal



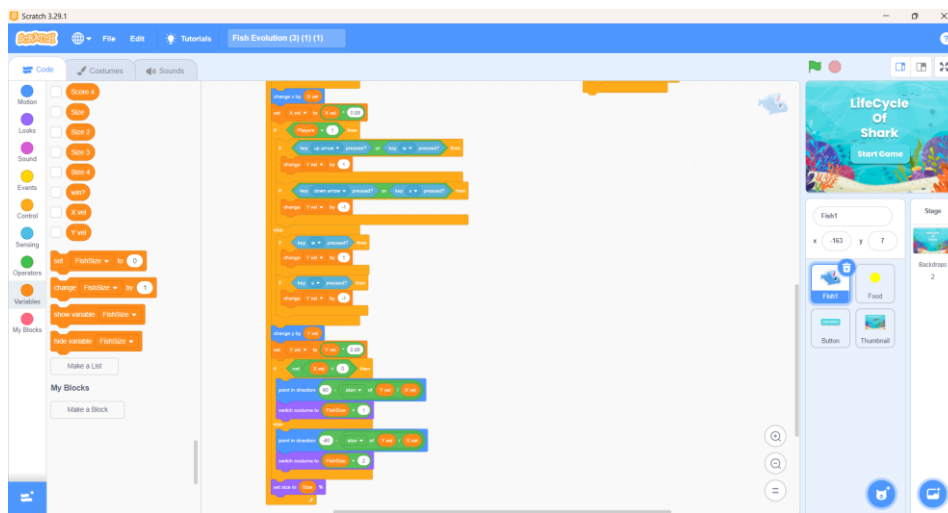
Gambar 4. 22 Design halaman awal

2. Pemanggilan fungsi pada scratch





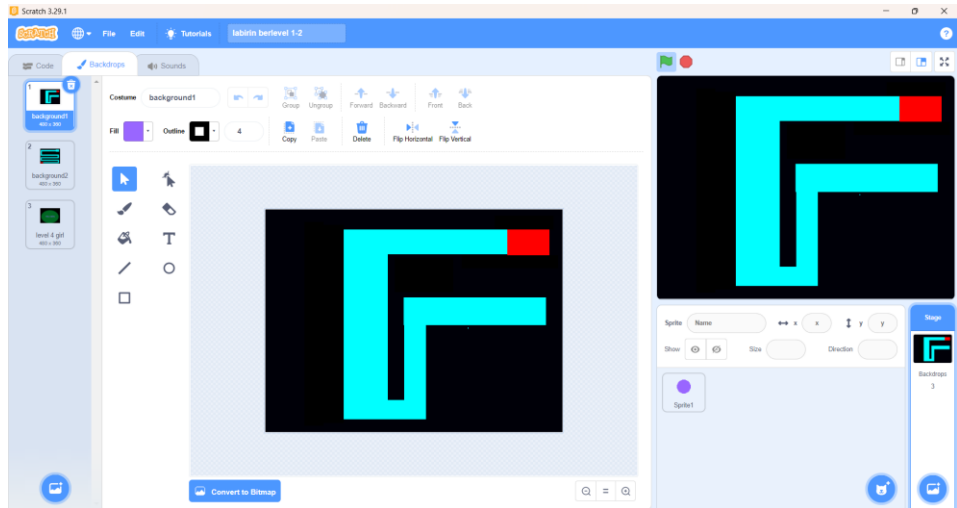
Gambar 4. 23 Pemanggilan fungsi



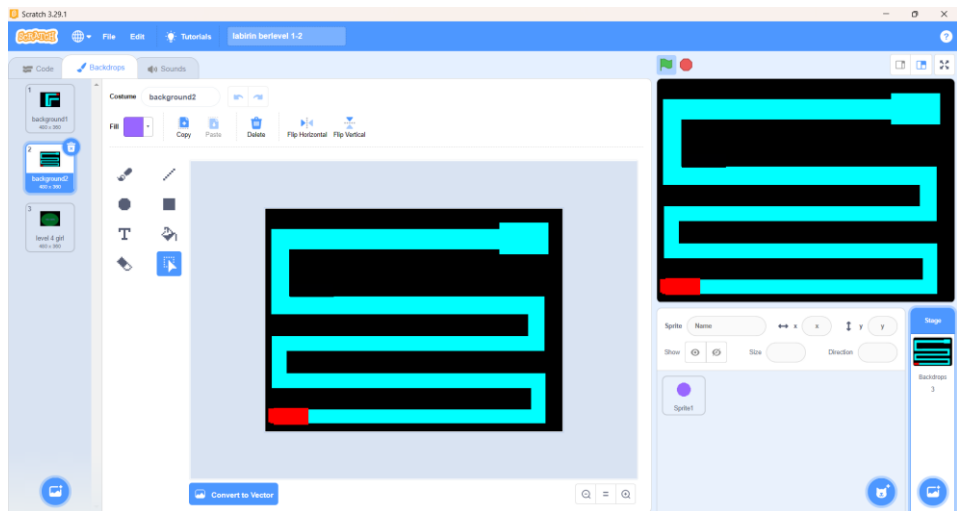
Gambar 4. 24 Pemanggilan fungsi



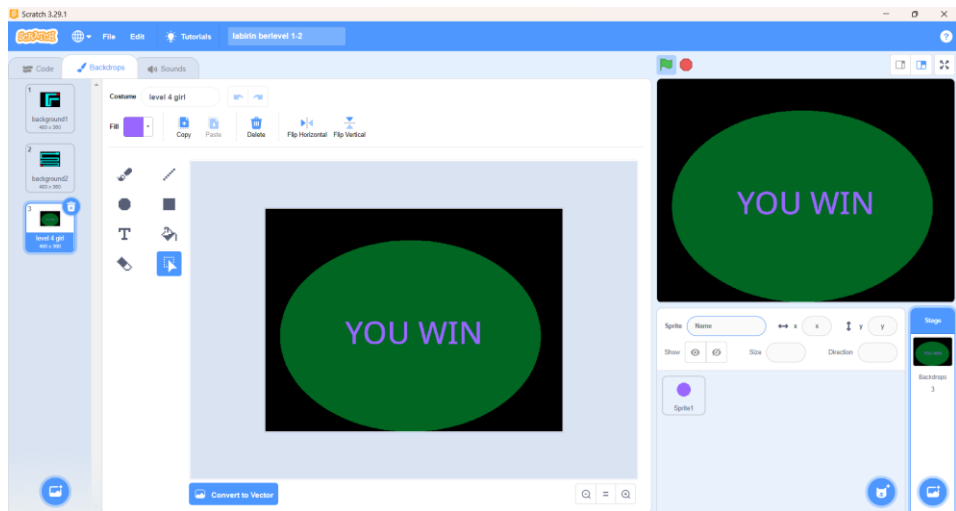




Gambar 4. 28 Design track

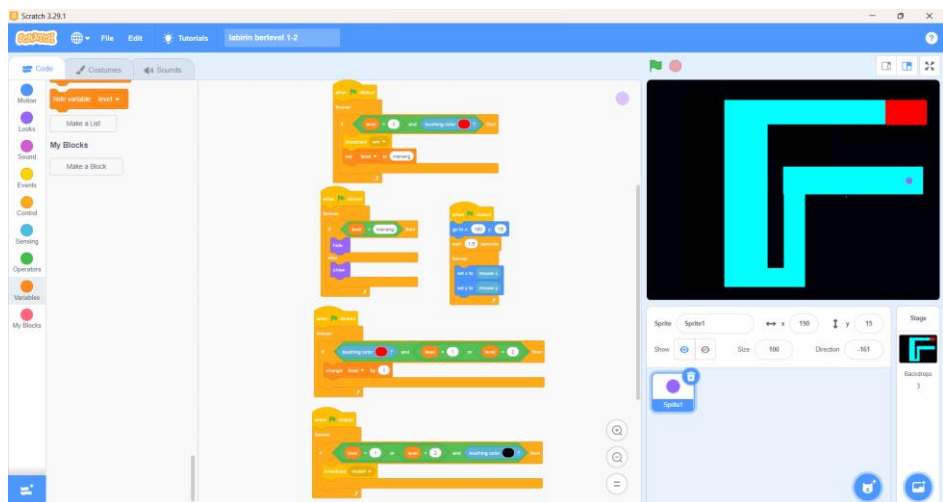


Gambar 4. 29 Design track



Gambar 4. 30 *Design track*

## 2. Pemanggilan *function* pada scratch



Gambar 4. 31 Pemanggilan fungsi

### 4.2.7 Mengadakan Lomba *Coding* di event JRC (*Jogja Robotic Competition*)

Pada project tim ini, mengadakan lomba *coding* pada event JRC (*Jogja Robotic Competition*) yang dimana peserta nya merupakan siswa tingkat sekolah dasar. Pada lomba *coding* penulis bertugas yang menentukan aspek penilaian dalam perlombaan. Dalam penentuan aspek penilaian penulis dibantu oleh dua orang rekan dari divisi *Teacher Coding Platform* yang digunakan adalah website *code.org*, semua peserta lomba mengakses web tersebut dan telah sediakan aku masing masing dari setiap peserta tersebut. Disisi lain penulis

merang sebagai koordinator perlengkapan untuk mengumpulkan kebutuhan dari setiap divisi dan mengangkut barang barang.

1. Aspek Penilaian

Nama :

Kecepatan

Jumlah yang diselesaikan	Total ( (100/jml soal) x jml diselesaikan)

Persentasi

Public Speaking	Kejelasan	Pemahaman	Total

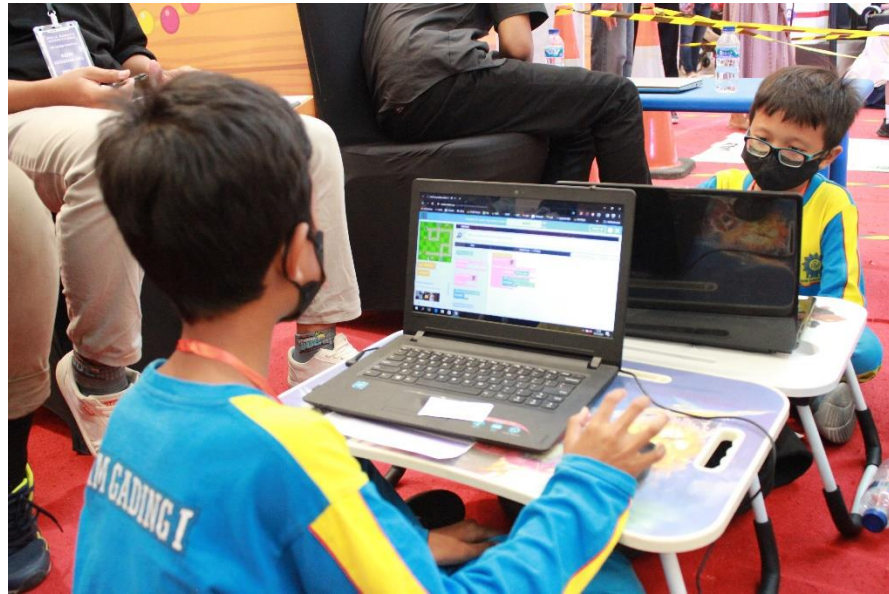
Hasil Akhir

Total Score	
-------------	--

2. Dokumentasi Saat Perlombaan Berlangsung



Gambar 4. 32 Saat lomba *coding* berlangsung



Gambar 4. 33 lomba *coding* berlangsung



Gambar 4. 34 lomba *coding* berlangsung

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Peran ini mencakup pengajaran dan penyebarluasan pendidikan teknologi, khususnya konsep dasar pemrograman, kepada generasi muda. Fokus proyek ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran konsep dasar pemrograman, tetapi juga bertujuan untuk membuka wawasan dan melibatkan peserta didik dalam program-program yang mempersiapkan mereka menghadapi era *Society 5.0*. Selain itu, posisi ini membangun kompetensi kunci seperti algoritma, komunikasi, kesabaran, logika, dan kreativitas.

Guru Coding tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak dalam merancang dan mengembangkan program, menggunakan berbagai platform seperti Scratch dan Blockly. Guru ini juga bertanggung jawab membimbing siswa dalam mengorganisir permasalahan, mencari solusi sistematis, dan menyampaikan solusi dengan tepat.

Pentingnya literasi *digital* juga ditekankan, dengan tujuan membuat masyarakat lebih cerdas dalam menggunakan dan mengakses teknologi. Guru *Coding* juga perlu memahami karakteristik anak-anak, tingkat emosional mereka, dan membangun hubungan yang baik untuk efektif mengajar dan membimbing siswa. Evaluasi, refleksi, dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat juga menjadi bagian integral dari peran ini.

Secara keseluruhan, *Teacher Coding* bukan hanya mendidik tentang pemrograman, tetapi juga membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah dalam konteks teknologi, termasuk dalam pembuatan, desain, dan pemrograman robot.

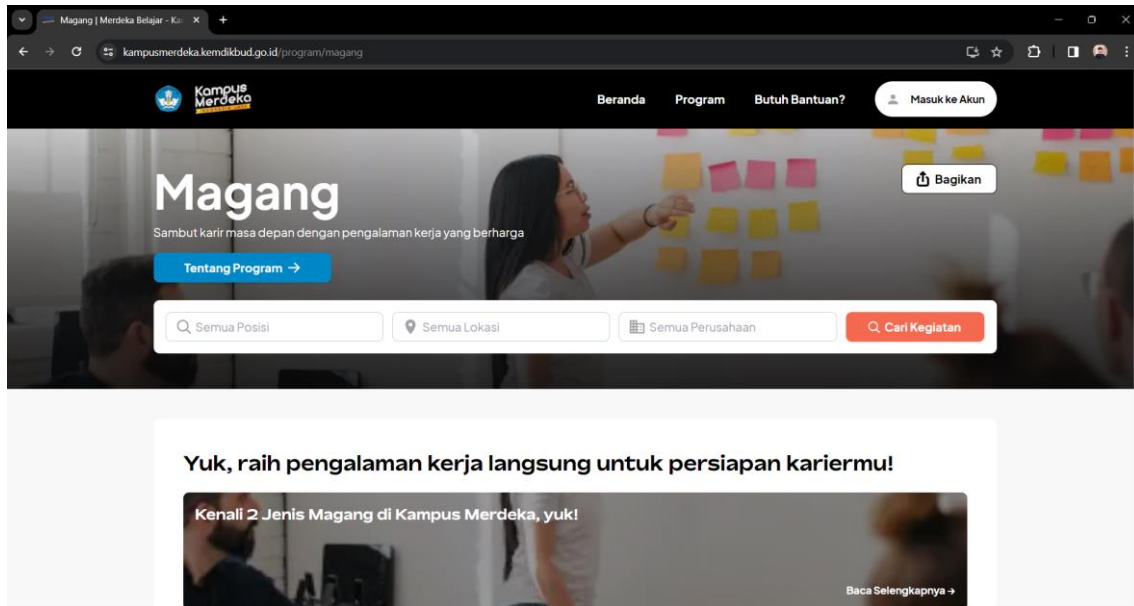
#### **5.2 Saran**

Untuk peningkatan yang lebih baik lagi kedepannya agar pembagian tugas dari setiap role atau posisi sesuai dengan yang diberikan.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Brosur Magang MBKM



## Lampiran 2 Sertifikat Magang





**SERTIFIKAT**  
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT  
001/MSIB-5/AUT/XII/23

Diberikan Kepada :

**Bintang Muhammad Madani**

ID Kegiatan : 6459219 – Universitas Ahmad Dahlan – Teknik Informatika  
Sebagai :

**Peserta MSIB Angkatan 5**

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia dalam program **Mengajarkan Pembelajaran Robotika Dasar** dengan posisi **Teacher Coding** yang diselenggarakan pada tanggal **14 Agustus–31 Desember 2023**.

Klaten 31 Desember 2023  
Ketua Program Magang  
Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia,  
  
**Agur Yake Mulia, A.Md.**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM**

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai Capaian	Deskripsi Nilai Capaian
1.	Pemrograman Dasar (Algoritma Pemrograman)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman pemrograman algoritma</li> <li>Pemahaman jenis data dan variabel algoritma</li> <li>Pemahaman pemrograman menggunakan aplikasi code.org dan scratch</li> </ul>	350 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan yang sangat baik dalam algoritma pemrograman melalui penggunaan code.org dan scratch, serta kemampuannya dalam mengembangkan proyek yang berkualitas sesuai kurikulum bahan ajar.
2.	Komunikasi dan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembagian kerja pada tim</li> <li>Pengajaran di kelas</li> </ul>	150 Jam	90	Peserta memiliki kemampuan yang sangat baik dalam berkomunikasi dan mempresentasikan ide secara jelas dan persuasif tercermin baik saat bekerja dalam tim maupun ketika memberi materi di kelas.
3.	Kesabaran dan Empati	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptasi terhadap situasi dan kondisi dalam menghadapi siswa, rekan kerja, dan atasan</li> <li>Kemampuan memahami dalam berbagai perspektif</li> </ul>	150 Jam	90	Peserta memiliki kemampuan yang baik dalam kesabaran dan empati terutama dalam menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan kondisi, baik dengan siswa maupun dengan rekan kerja dan atasan.
4.	Logika dan Kemampuan Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analisis situasi kompleks</li> <li>Adaptabilitas terhadap perubahan</li> </ul>	100 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan yang baik dalam logika dan pemecahan masalah yang cepat dan tepat. Peserta menunjukkan kecakapan logika dan keterampilan pemecahan masalah yang impresif, terutama saat dihadapkan dengan situasi kompleks dan perubahan yang cepat.
5.	Kreatifitas dan Inovasi Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan ide kreatif pada setiap project.</li> <li>Implementasi inovasi berupa pembaharuan challenge</li> </ul>	150 Jam	90	Peserta memiliki tingkat kreatifitas dan inovasi program yang bagus. Peserta berhasil menciptakan ide-ide serta pembaharuan yang signifikan pada challenge yang ada.

Ketua Program Magang  
Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia,  
  
**Agur Yake Mulia, A.Md.**

## Lampiran 3 Logbook Activity










### LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 200018009  
 Nama Mahasiswa : Bintang Muhammad Madani  
 Judul Praktik Magang : Magang Kampus Merdeka Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia Autobot School Teacher Coding  
 Dosen Pembimbing : Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.  
 Pembimbing Lapangan : Ririn Rias Rahayu, S.Pd.









Petunjuk Pengisian Log Book





1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x


**Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)**

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti national On Borading MSIB 5</li> <li>- Pembentukan grup dan melakukan koordinasi sesama teacher coding</li> <li>- Melakukan pembelajaran terkait Bahasa pemrogramman scratch</li> <li>- Pengenalan Mitra melalui zoom meeting</li> </ul>	Senin, 14 Agustus 2023 s.d	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui Roadmap Selama Kegiatan Magang</li> <li>- Perkenalan dengans sesama anggota team serta mentor</li> <li>- Memahami terkait dasar dari Bahasa pemrogramman Bahasa scratch</li> <li>- Mengetahui mitra yang akan menjadi tempat dan lingkungan magang.</li> </ul>			
		Jumat, 18 Agustus 2023					
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan Pengerjaan Course</li> <li>- Evaluasi Bersama di role Teacher Coding</li> </ul>	Senin, 21 Agustus 2023 s.d	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami Dasar Logika dari pemanggilan suatu Block</li> <li>- Mendapatkan arahan dan saran untuk kinerja selanjutnya</li> </ul>			
		Jumat, 25 Agustus 2023					
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pemilihan ketua role Teacher Coding</li> <li>- Pembagian Jadwal kerja</li> </ul>	Senin, 28 Agustus 2023 s.d	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saya terpilih menjadi ketua di role Teacher Coding 1</li> <li>- Hari pertama, ketiga dan kelima masuk di pusat center dan sisanya masuk di basecamp pada hari rabu dan jumat.</li> </ul>			
		Jumat, 1 September 2023					
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan Riset terkait aplikasi yang similar dan mencoba melakukan pembuatan game nya</li> <li>- Melakukan peresmian peserta magang</li> </ul>	Senin, 4 September 2023 s.d	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan persentasi kepada mentor dan mendapat revisi</li> <li>- Peresmian dan perkenalan dengan mitra dengan departemen lain.</li> </ul>	Web yang digunakan hanya bisa diakses jika membayar.		
		Jumat, 8 September 2023					
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan riset web yang telah diberikan oleh mentor</li> <li>- Diberi tugas oleh mentor untuk membuat game</li> </ul>	Senin, 11 September 2023 s.d	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui website tersebut digunakan untuk ice breaking anak anak, mengetahui kelebihan dan kekurangan dari website tersebut. Lalu mempersentasikannya dengan mentor</li> <li>- Membuat Konsep untuk pembuatan game nya.</li> </ul>			
		Jumat, 15 September 2023					

6.	- Merivisi Pengembangan pembuatan game yang telah dibuat	Senin, 18 September 2023 s.d Jumat, 22 September 2023	40	- Melakukan Design konsep ulang terkait tampilan interface game nya			
7.	- Melanjutkan projek yang telah direvisi pada minggu sebelumnya	Senin, 25 September 2023 s.d Jumat, 29 September 2023	40	- memastikan setiap detailnya diperhatikan dengan cermat agar hasil akhirnya nantinya akan menghasilkan tampilan yang memukau dan fungsional.			
8.	- Melakukan persentasi dengan mentor dan role teacher coding - Melakukan evaluasi bersama mentor dan team role teacher coding	Senin, 2 Oktober 2023 s.d Jumat, 8 Oktober 2023	40	- Project yang telah dibuat di acc oleh mentor - Meningkatkan komunikasi antara teacher coding 1 dan teacher coding 2			
9.	- Melakukan riset terkait website yang bisa dipakai untuk anak anak dipakai berkompetisi dan menentukan aspek aspeknya.	Senin, 9 Oktober 2023 s.d Jumat, 13 Oktober 2023	40	- Code.org merupakan website yang akan digunakan kompetisi anak anak.			
10.	- Melakukan penyempurnaan lomba - Pembentukan Panitia	Senin, 16 Oktober 2023 s.d Jumat, 20 Oktober 2023	40	- Mendiskusikan terkait modul yang akan diambil - Saya menjadi coordinator perlengkapan			

		Oktober 2023					
11.	- Melakukan persiapan perlombaan - Menerima tugas untuk membuat game	Senin, 23 Oktober 2023 s.d Jumat, 27 Oktober 2023	40	- Membagi jobdesk rata bersama team rekan - Membereaskan dan melakukan persentasi bersama mentor			
12.	- Melakukan pembahasan terkait event lomba di pakuwon mall	Senin, 30 Oktober 2023 s.d Jumat, 3 November 2023	40	- Persiapan untuk departemen coding menyiapkan peraturan dan rules lomba, serta melakukan persiapan dibagian perlengkapan panitia.			
13.	- Rapat panitia besar dan melakukan penyesuaian konsep - Mengajar dengan anak	Senin, 6 November 2023 s.d Jumat, 10 November 2023	40	- Melakukan Penyusunan RAB dan list kebutuhan departemen lain - Memberi pemahaman kepada siswa			
14.	- Melakukan koordinasi dengan anggota baru pada perkap - Melaporkan perkembangan	Senin, 13 November 2023 s.d Jumat, 17 November 2023	40	- Anggota yang baru masuk dalam divisi perkap mendapatkan jobdesaknya masing-masing. - Ketua pelaksana mendapatkan perkembangan kinerja dari divisi perkap.			
15.	- Pembahasan perkembangan terkait lomba coding bersama Teacher Coding 2	Senin, 20 November 2023 s.d Jumat, 24 November 2023	40	- Melaporkan kinerja dari setiap tanggung jawab yang diberikan. - Mendapatkan bantuan untuk kendala yang dialami.			

	- Melakukan Rapat Panitia Besar terkait kendala yang dialami	November 2023					
16	- Membuat sistem penilaian lomba coding dan dipresentasikan	Senin, 27 November 2023 s.d Jumat, 1 Desember 2023	40	- Mendapat persetujuan dari mentor maupun dari rekan satu divisi.			
17	- Mencari Kebutuhan barang logistik yang diperlukan dari setiap panitia	Senin, 4 Desember 2023 s.d Jumat, 8 Desember 2023	40	- Mendapatkan barang yang dibutuhkan	Sulitnya toko yang dicari untuk sebagian barang yang dibutuhkan.		
18	- Mencari kebutuhan barang logistic - Mempersiapkan acara terutama dalam barang logistic - Menjalankan acara lomba sampai dengan selesai	Senin, 11 Desember 2023 s.d Jumat, 15 Desember 2023	40	- Mendapatkan barang yang dibutuhkan - Mengumpulkan barang dan melakukan pengangkutan barang dari kantor (Klaten) ke pakuwon mall - Acara selesai dengan lancar	Pihak mall mengizinkan barang dibolehkan masuk ketika sudah diatas jam 10 malam dan kurangnya SDM yang mengangkut barang.		
19	- Melakukan pengecekan barang yang dipinjam dari kantor - Menjalankan acara perlombaan terakhir yang diadakan di Toyota	Senin, 18 Desember 2023 s.d Jumat, 22 Desember 2023	40	- Barang yang dipinjam semua telah dicek dan tidak ada yang hilang - Menyelesaikan acara dengan lancar - Setelah 5 bulan melakukan magang, pada penutupan dan pelepasan resmi semua telah			

	- Melakukan penutupan serta pelepasan peserta magang			menyelesaikan tanggung jawabnya.			
20	Libur Nasional			-			

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.)

Yogyakarta, 17 November 2023

Mahasiswa



(Bintang Muhammad Madani)

Lampiran 4 Dokumentasi Magang : beberapa dokumentasi saat magang











