

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG
WEB DEVELOPMEN STUDI INDEPENDEN
DI INFINITE LEARNING**



Oleh :
Muhammad Rafidhia
2000018271

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG WEB DEVELOPMENT STUDI INDEPENDEN INFINITE LEARNING

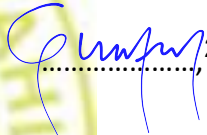
Muhammad Rafidhia

2000018271

PEMBIMBING

: Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.


NIPM : 19840309 201810 111 1205917

 21/02/24
.....

PENGUJI

: Sri Winiarti, S.T. M.Cs.

NIPM : 19751216 200103 011 0880702

 Acc 21 Februari 2024
.....

Yogyakarta, 19 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

 23/02/2024

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.

NIPM: 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr.Wb

Segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan akhir Magang & Studi Independen Bersertifikat Web Development di Infinite Learning Batch 5 ini sampai jadwal yang ditentukan.

Walaupun demikian, penyusun berusaha dengan semaksimal mungkin demi kesempurnaan penyusunan laporan akhir ini baik dari hasil kegiatan studi independen, maupun dalam menunaikan challenge. Saran dan kritik yang sifatnya membangun begitu diharapkan oleh penyusun demi kesempurnaan dalam penulisan laporan berikutnya.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan akhir ini. Di antaranya:

1. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan studi independen di infinite learning.
2. PT. Kinema Systrans Multimedia selaku mitra kampus merdeka.
3. Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Mahasiswa Kampus Merdeka Prodi Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
4. Abdee Wahyu Hertaliando selaku Mentor Individual yang telah membimbing saya selama kegiatan Studi Independen.
5. Mentor Design, technical, dan Profesional yang sudah memberikan pelajaran yang berguna selama studi independen berlangsung.
6. Rosa Agnelia Rahmawati selaku Partner dari awal masuk hingga Studi Independen ini selesai.
7. Teman-teman Group Micro,Macro,Massive yang telah bekerja sama menyelesaikan challenge hingga selesai.

Akhir kata, penyusun berharap laporan akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun maupun pembaca. Saya ucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT. Membalas semua kebaikan kalian. Amin.

Wassalam'ualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 28 Desember 2023

Penyusun



Muhammad Rafidhia

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 8 |
| A. Latar belakang | 8 |
| B. Identitas Studi Independen MBKM | 9 |
| 1. Kategori | 9 |
| 2. Level | 10 |
| BAB II GAMBARAN INSTANSI | 11 |
| A. Penyelenggara | 11 |
| B. Lokasi Perusahaan | 12 |
| C. Waktu Pelaksanaan Studi Independen | 12 |
| D. Ruang Lingkup Pekerjaan | 13 |
| BAB III TAHAPAN PERSIAPAN | 15 |
| A. Rancangan Jadwal Persiapan Studi Independen | 15 |
| B. Jadwal Kegiatan Studi Independen MBKM | 15 |
| BAB IV HASIL PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN | 19 |
| A. Hasil Studi Independen MBKM | 19 |
| 1. Proses | 19 |
| 2. Ringkasan Materi | 20 |
| B. Pembahasan Jobdesk Karya / Produk yang Dikerjakan..... | 22 |
| 1. Project Micro Challenge | 22 |
| a. Latar Belakang Masalah | 22 |
| 2. Project Macro Challenge | 28 |
| 3. Project Massive Challenge..... | 32 |
| C. Kendala Dan Solusi | 40 |
| BAB V PENUTUP | 41 |
| DAFTAR PUSTAKA | 43 |
| LAMPIRAN | 44 |
| A. Brosur..... | 44 |

| | |
|---------------------------------------------|-----------|
| B. Sertifikat Studi Independen | 44 |
| C. Logbook Praktik Magang | 47 |
| D. Dokumentasi Kegiatan..... | 51 |
| E. <i>Link Github</i>..... | 58 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Infinite Learning..... | 11 |
| Gambar 4. 1 Flow Sistem Micro | 25 |
| Gambar 4. 2 Wireframe Dashboard | 26 |
| Gambar 4. 3 Wireframe Navigation Bar..... | 26 |
| Gambar 4. 4 Wireframe Resep Makanan..... | 27 |
| Gambar 4. 5 Low-fi Website Weighlose | 28 |
| Gambar A. 1 Brosur Studi Independen MBKM..... | 44 |
| Gambar B. 1 Sertifikat Studi Independen | 45 |
| Gambar B. 2 Transkrip Nilai Hard Skill 1..... | 45 |
| Gambar B. 3 Transkrip Nilai Hard Skill 2..... | 46 |
| Gambar B. 4 Transkrip Nilai Soft Skill..... | 46 |
| Gambar D. 1 Presentasi final Grup Micro | 52 |
| Gambar D. 2 Materi Professional – Entrepreneurship..... | 52 |
| Gambar D. 3 Front End Grup Macro | 53 |
| Gambar D. 4 Presentasi Final Grup Macro..... | 53 |
| Gambar D. 5 Research Macro | 54 |
| Gambar D. 6 Design Lo-Fi Massive..... | 54 |
| Gambar D. 7 Design Hi-Fi Massive | 55 |
| Gambar D. 8 Research Grup Massive..... | 55 |
| Gambar D. 9 Back End Grup Massive..... | 56 |
| Gambar D. 10 Final Presentation Grup Massive | 56 |
| Gambar D. 11 Development Festival 2023 | 57 |
| Gambar D. 12 Materi Cybersecurity | 57 |
| Gambar D. 13 Closing MSIB Batch 5 | 58 |
| Gambar D. 14 Graduation MSIB batch 5..... | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Persiapan Studi Independen | 15 |
| Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Studi Independen MBKM..... | 16 |
| Tabel 4. 1 Ringkasan Materi | 20 |
| Tabel 4. 2 Anggota Grup Micro | 23 |
| Tabel 4. 3 Anggota Grup Macro | 29 |
| Tabel 4. 4 Anggota Grup Massive..... | 34 |
| Tabel C. 1 Logbook Kerja Praktik | 47 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kualifikasi dunia kerja di era revolusi industri 4.0 saat ini berkembang sangat pesat, menghadirkan beberapa tantangan bagi calon pekerja yang baru saja lulus kuliah atau sekolah. Salah satu teknologi yang memiliki pertumbuhan sangat pesat yaitu teknologi internet termasuk di dalamnya yaitu world wide web (WWW) atau biasa disebut website. Untuk lebih inovatif, kreatif, dan adaptif mahasiswa dilatih untuk menguatkan keterampilan di dunia kerja [1].

Melihat permasalahan tersebut pemerintah memberikan kebijakan yaitu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. Dari kebijakan tersebut diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi dan bersaing didunia kerja.

MBKM memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan kompetensi baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran diantaranya Magang & Studi Independen [2]. Melihat kebijakan tersebut banyak perusahaan yang ikut serta membantu melancarkan program Kampus Merdeka ini. Diantaranya ada mitra Infinite Learning yang merupakan divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia. PT Kinema Systrans Multimedia adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi. Sedangkan Infinite Learning merupakan sebuah sektor di bawah naungan PT Kinema Systrans Multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), yang berfokus pada pengembangan program

pelatihan kejuruan yang sesuai dengan kegiatan Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.

Infinite Learning menjalin kerja sama dengan pemerintah melalui program Magang dan Studi Independen Bersertifikat salah satunya yaitu *Web Development* sebagai solusi terdepan di bidang teknologi, riset, dan pengembangan. Tujuannya adalah meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang mendalam melalui proyek-proyek nyata. Hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa saat lulus kelak.

Dari kajian mengenai pelaksanaan kegiatan Magang & Studi Independen MBKM ini Infinite learning berusaha tidak hanya mencetak seorang *web develop* muda saja, tetapi Infinite Learning juga bisa mencetak seorang *web development* yang memiliki jam terbang yang baik, berkolaborasi dengan tim, mudah beradaptasi, dan memiliki *public speaking* yang baik. Semua itu dilakukan Infinite Learning dengan cara melalui pembelajaran dengan permasalahan disekitar yang dapat diselesaikan melalui beberapa project dengan skala *Micro*, *Macro* dan *Massive*.

B. Identitas Studi Independen MBKM

1. Kategori

Studi Independen adalah suatu program dari Kampus Merdeka yang di dirikan oleh Menteri Nadiem Anwar Makarin untuk mengoptimalkan eksistensi dari perguruan tinggi. Kebijakan dari kampus merdeka ialah mengusahakan kemampuan lulusan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, Sehingga siap dan gigih terhadap kebutuhannya.

Didalam Program Studi Independen mahasiswa berkesempatan agar bisa belajar dan mengembangkan potensi diri dengan aktivitas di luar perkuliahan, tetapi tetap diakui sebagai mahasiswa didalam perkuliahan. Karena pembelajaran di Studi Independen sendiri masih relevan dengan pembelajaran yang ada di perkuliahan.

2. Level

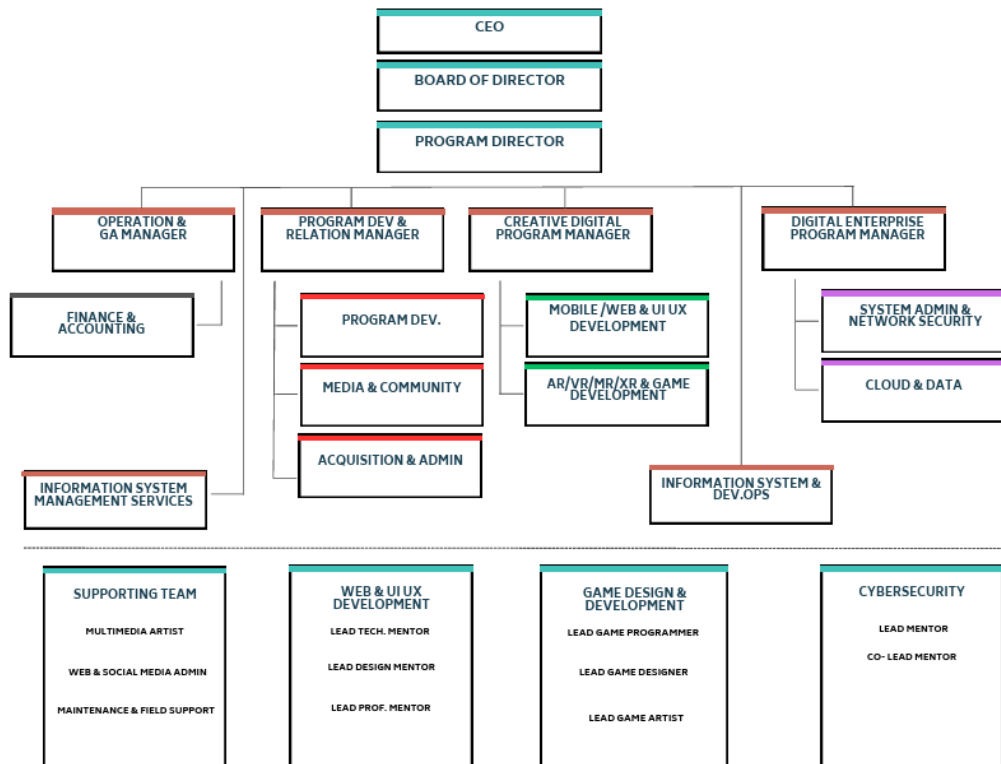
Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah suatu Program Kampus Merdeka yang di selenggarakan oleh Kemendikbud termasuk program dalam level Nasional yang di gunakan sebagai wadah untuk mahasiswa mencari pengalaman dalam dunia profesi dan mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Penyelenggara

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 [3].



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Infinite Learning

Pada Gambar 2.1 menjelaskan mengenai Struktur Organisasi Infinite Learning yang dinaungi oleh Infinite Studio. Nama-nama dari 3 posisi paling tinggi di Infinite Learning yaitu pertama Chief Executive Officer (CEO), untuk posisi kedua yaitu Board of Director

dan posisi ketiga yakni Program Director. Dibawah Program Director terdapat beberapa divisi atau bagian, dimulai dari paling kanan yaitu: Operation & General Affair Manager, Information System Mngement Service, Program Dev & relation Manager, Creative Digital Program Manager, Information System & Dev.Ops, Digital Enterprise Program Manager.

Infinite Learning memiliki visi untuk 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.

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.

B. Lokasi Perusahaan

Lokasi Perusahaan : Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466

C. Waktu Pelaksanaan Studi Independen

Waktu Pelaksanaan kegiatan magang terhitung dari masuk studi independen di Infinite learning 14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023, Proses pelaksanaan magang

dilakukan secara daring dan untuk waktunya yaitu Senin – Jumat, dan terbagi menjadi 2 sesi yaitu sesi pagi (pukul 09.00 – 12.00) dan siang (pukul 14.00 – 17.00).

D. Ruang Lingkup Pekerjaan

Website Development memberikan satu pengalaman bekerjasama membuat sebuah website selama 1 (satu) semester. Dalam konteks pembagian tugas, tanggung jawab ini diserahkan kepada masing-masing grup untuk secara bersama-sama menentukan peran yang paling sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Terdapat tiga peran utama yang dapat dipilih, yaitu Project Manager, Designer (Hipster), dan Coder. Setiap anggota memiliki hak untuk memilih peran yang sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing peran.

1. *Project Manager* (PM) atau Seorang Hustler

Project Manager memiliki tanggung jawab utama untuk merencanakan, mengelola, dan mengawasi proyek dari awal hingga selesai. Mereka harus memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan jadwal, anggaran, dan tujuan yang telah ditetapkan.

2. *Designer UI/UX* atau Hipster

Seorang *Designer* (Hipster) bertanggung jawab untuk menciptakan desain yang inovatif dan estetis, seringkali dengan fokus pada tren terkini dan keunikan artistik. Mereka dapat terlibat dalam desain grafis, UI/UX, atau desain produk, tergantung pada kebutuhan proyek.

3. *Coder* atau *Hacker*

Seorang *Coder* (Pengembang) adalah individu yang terlibat dalam penulisan kode dan pengembangan perangkat lunak. Mereka dapat bekerja di berbagai

bidang seperti pengembangan web, pengembangan aplikasi mobile, atau pengembangan perangkat lunak khusus lainnya.

BAB III

TAHAPAN PERSIAPAN

A. Rancangan Jadwal Persiapan Studi Independen

Adapun rancangan jadwal Persiapan Studi Independen :

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Persiapan Studi Independen

| | |
|------------------------------------------------|-------------------------------|
| Pendaftaran Mahasiswa | 18 April – 7 Juni 2023 |
| Proses Seleksi Administrasi | 08 Juni – 18 Juni 2023 |
| Tes Kebhinekaan | 21 Juni – 23 Juni 2023 |
| Proses Seleksi & offering Mahasiswa Oleh Mitra | 01 Juli – 30 Juli 2023 |
| Onboarding Nasional | 14 Agustus 2023 |
| Pembelajaran Studi Independen | 15 Agustus – 31 Desember 2023 |

B. Jadwal Kegiatan Studi Independen MBKM

Adapun jadwal kegiatan dari Studi Independen Web Developmen yang dilakukan secara online dari pukul 14.00 – 17.00 Wib antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Studi Independen MBKM

| Bulan | Minggu Ke- | Tanggal | Topik |
|-----------|------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agustus | 1 | Senin, 14 Agustus 2023 s.d Jum'at, 18 Agustus 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Onboarding. - Introduction to CCA. - Pengenalan Tools. - Project Management. |
| | 2 | Senin, 21 Agustus 2023 s.d Jum'at, 25 Agustus 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Start Micro Challenge. - Market Research. - Materi desain UI/UX Methode (Design Thinking). - |
| | 3 | Senin, 28 Agustus 2023 s.d Jum'at, 01 September 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Entrepreneurship. - Review, research grup micro. - Design menggunakan wireframe. |
| September | 1 | Senin, 04 September 2023 s.d Jum'at, 08 September 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Final Presantation Micro - Start Macro - design Principles |
| | 2 | Senin, 11 September 2023 s.d Jum'at, 15 September 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Design week Typography dan color theory - Technical HTML |
| | 3 | Senin, 18 September 2023 s.d Jum'at, 22 September 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Technical CSS dan bootstrap - Design week Component dan animation. |
| | 4 | Senin, 25 September 2023 s.d Jum'at, 29 September 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi Git Version control - Javascript fundamental - design UX law CX design handoff. |
| Oktober | 1 | Senin, 02 Oktober 2023 s.d Jum'at, 06 Oktober 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Copywriting - Javascript Control Flow. |
| | 2 | Senin, 09 Oktober 2023 s.d Jum'at, 13 Oktober 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - object oriented programming. - Function Javascript. |

| | | | |
|----------|---|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 3 | Senin, 16 Oktober 2023 s.d Jum'at, 20 Oktober 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Bootcamp Javascript. - Publik speaking. - Final presentasion Micro project. |
| | 4 | Senin, 23 Oktober 2023 s.d Jum'at, 27 Oktober 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Start massive Challenge - Personal Branding & Portfolio - React.js |
| November | 1 | Senin, 30 Oktober 2023 s.d Jum'at, 03 November 2023. | <ul style="list-style-type: none"> - Component, Props, & State React.js - Research - Gestalt & Accessibility |
| | 2 | Senin, 06 November 2023s.d Jum'at, 10 November 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Brand Identity - Conditional rendering - Tailwind in React.js |
| | 3 | Senin, 13 November 2023s.d Jum'at, 17 November 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Axios, conditional rendering, react router, React Redux - Question Techniques, Node.Js |
| | 4 | Senin, 20 November 2023s.d Jum'at, 24 November 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - MySQL (Query, Query lanjutan) - Sosialisasi laporan akhir |
| | 5 | Senin, 27 November 2023s.d Jum'at, 1 Desember 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Development Festival - Technical Express (Connection, Query) |
| Desember | 1 | Senin, 4 Desember 2023 s.d Jum'at, 8 Desember 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Technical express(Multi middleware, Handling error, & configuration) - Technical Authentication - Technical Cloud Computing |
| | 2 | Senin, 11 Desember 2023 s.d Jum'at, 15 Desember 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Technical Upload Hosting - Technical Cyberscurity |
| | 3 | Senin, 18 Desember 2023 s.d Jum'at, 22 Desember 2023 | <ul style="list-style-type: none"> - Materi CV dan Interview - Final presentasion Massive Project |

| | | | |
|--|---|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| | 4 | Senin, 25 Desember 2023 s.d Jum'at, 29 Desember 2023 | - Closing MSIB Batch 5 - Graduation MSIB Batch 5 |
|--|---|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN

A. Hasil Studi Independen MBKM

1. Proses

Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer dan Product Manager/SCRUM Master. Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari 5 sampai 7 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah website yaitu seorang hacker atau coder atau programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master.

Terdapat 2 jenis pendampingan atau mentorship, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individual Mentor akan fokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy and individual guidance. Sedang untuk Group Challenge Mentor (terdiri Mentor setiap group), akan lebih focus terhadap group performance, research guidance, challenge project management dan pendampingan pembangunan aplikasi. Jam pendampingan setiap hari dari hari Senin - Jumat dengan dibagi 2 (dua) sesi, yaitu Sesi Pagi 09.00 - 13.00 dan Sesi Siang 14.00 - 18.00. Para Mentor juga terus memberikan pendampingan melalui online sampai dengan pukul 21.00 apabila dibutuhkan. Weekend Mentoring,

juga sering dilakukan pada saat hari Sabtu/Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan appointment sebelumnya dengan para Mentor.

2. Ringkasan Materi

Berikut merupakan ringkasan materi selama mengikuti Studi independen :

Tabel 4. 1 Ringkasan Materi

| No | Deskripsi |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Professional Softskill <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Bertanya (Questioning Skill) - Penguatan (Reinforcement) Verbal dan Non Verbal - Variation Stimulus - Keterampilan Menjelaskan - Public Speaking - Copywriting - Mentorship - Manajemen kepemimpinan - Mempersiapkan diri dalam dunia karir |
| 2 | Front End Development <ul style="list-style-type: none"> - HTML - CSS/SCSS - JavaScript - Bootstrap - React JS |
| 3 | Back End Development <ul style="list-style-type: none"> - Rest API - Express JS - Node JS - Git |
| 4 | Project Management <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Dasar Management Proyek (SCRUM) - Perencanaan Proyek - Mengantisipasi Masalah - Presentasi Sederhana - Penjadwalan Project |
| 5 | Dasar Ilmu Pemasaran Digital |

| | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Dasar Pemasaran Digital - Rencana Pemasaran - Pemasaran Digital - Pemasaran Sederhana - Business Architecture |
| 6 | <p>User Interface & User Experience</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction UI & UX - Become UI & UX Designer - Design Thinking - Design System - Design Guideline - Design Handoff - Color Theory - Logo & Icon - Typography - Accessibility - Auto Layout |
| 7 | <p>Cloud Computing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arsitektur Komputer - Client/Server Computing - Networking dan Databases - Dasar Cloud Computing - Cloud Architecture |
| 8 | <p>Dasar Cyber Security</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Cyber Security - Hacking - Malware - Firewalls - Worms - Phising - Encryption - Biometrics - BYOD |

B. Pembahasan Jobdesk Karya / Produk yang Dikerjakan

Adapun selama mengikuti kegiatan studi independen terdapat 3 project team yang telah di selesaikan yaitu micro, macro, dan massive sebagai berikut :

1. Project Micro Challenge

Micro merupakan projek yang bersifat kecil dan hanya dikerjakan oleh 5 orang yang didalamnya terdiri dari 3 role yaitu Husler, Hipster, Hacker dengan waktu pengerjaan sekitar 15 hari dimana dalam projek ini masih berfokus pada pengembangan ide atau pemecahan masalah dengan memeberikan solusi dari hasil riset yang telah didapatkan. Pada group macro sendiri anggota groupnya dipilihkan oleh mitra. Hasil dari projek micro ini berupa sebuah gambaran website atau desain website dalam bentuk low-fi ataupun hi-fi.

a. Latar Belakang Masalah

Pada group micro di beri challenge untuk melakukan research dan design suatu website berdasarkan warna untuk landasan sebagai big idea-nya. Disini mendapatkan warna kuning sebagai landasan big idea yang dihasilkan big idea yaitu healthy food. Dari big idea healthy food ini didapatkan problem statement untuk membantu masyarakat mendapatkan pengetahuan dan kelompok hidup sehat.

Menurut Wakil Menteri Kesehatan RI, dr Dante Saksono Harbuwono, kasus obesitas di Indonesia memang meningkat tahun ke tahun. Ia menyebut, pada 2023, Riskesdas mencatat kasus obesitas ada sebesar 15,3 persen. Berlanjut mengacu pada data 2018, kasusnya meningkat menjadi 21,8 persen [4]. Obesitas merupakan masalah gizi yang signifikan dalam kesehatan. Hal ini

merupakan kondisi berlebihan lemak tubuh. Obesitas memiliki keterkaitan yang kompleks dalam spektrum masalah gizi, yang perlu dipahami lebih mendalam. Untuk mengatasi obesitas, mulailah mengatur pola makan sehat dan sesuai dengan kebutuhan asupan kalori harian, melakukan aktivitas fisik yang teratur, Serta tidur yang cukup dan manajemen stres karena dapat mempengaruhi berat badan. Dukungan sosial dari keluarga dan teman serta bimbingan medis membantu menjaga motivasi dan mengukur kemajuan.

Dari permasalahan tersebut di buatlah suatu website yang bernama WeighLoss.com untuk membantu individu yang mengalami obesitas dalam mencapai gaya hidup sehat melalui panduan pribadi tentang pola makan seimbang dan program latihan yang disesuaikan. Website ini menyediakan informasi gizi, rencana makan, serta latihan yang dapat dilakukan di rumah atau di pusat kebugaran. Dengan memadukan teknologi, edukasi, dan dukungan sosial, aplikasi ini memberikan solusi holistik untuk mengatasi tantangan obesitas dan meningkatkan kualitas hidup.

b. Anggota Group Micro

Disini kami menamakan group kami adalah Lalateam. Yang dimana lala di character teletubis sendiri berwarna kuning. Micro sendiri di tentukan dari warna yang di berikan di awal. Berikut nama-nama dari group Lalateam:

Tabel 4. 2 Anggota Grup Micro

| Nama | Role |
|---------------------|-------------|
| Muhammad Rafidhia | Husler |
| Witri Ardiyanti | Hipster |
| Dea Ainun Latifah | Hipster |
| Reyvli Hasurungan S | Hacker |

| | |
|-----------------------|--------|
| Kartika Nur Anggraeni | Hacker |
|-----------------------|--------|

Tabel 4.2 merupakan nama-nama dari anggota tim project micro, beserta posisi yang telah disepakati bersama. Mulai dari research sampai design website yang akan dikerjakan secara bersama-sama.

Disini penulis mendapatkan role sebagai Husler atau Projecr Manager. Yang dimana tugas dari Husler sendiri adalah seorang yang memiliki tanggung jawab utama untuk merencanakan, mengelola, dan mengawasi proyek dari awal hingga selesai.

c. Penyleaian Masalah

Untuk menyelesaikan permasalahan diatas adapun riset yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Menentukan Big Idea dari warna kuning

Warna kuning sendiri terdiri dari beberapa makan antara lain seperti menciptakan energi, rasa optimis, kepercayaan diri, hingga rasa senang. Dari makana tersebut di ambilah *healty food* sebagai landasan riset karena memfokuskan pada permasalahan obesitas atau kelebihan berat badan serta kesulitan dalam menurunkan berat badan untuk mencapai kepercayaan diri dan rasa senang pengguna.

2. Menentukan *problem statement*

Dari *big idea* tersebut dihasilkan suatu *problem statament* yaitu untuk Membantu masyarakat memahami pentingnya mengkonsumsi makanan sehat dalam mengatasi penyakit obesitas. Karena masih banyaknya masyarakat indonesia yang mengalami obesitas dan susahya menurunkan berat badan dengan sehat.

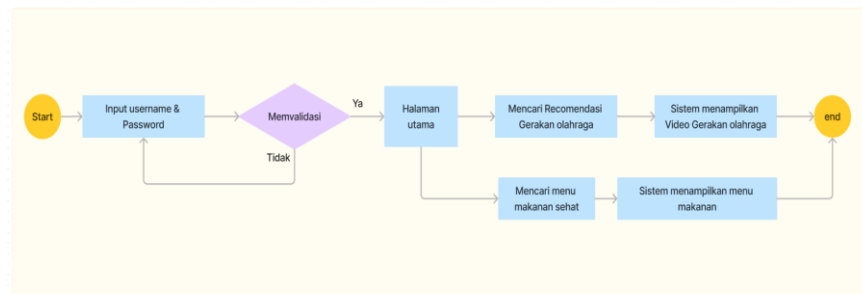
3. Menentukan target user

Untuk target user sendiri difokuskan pada orang dewasa dengan rentan umur 18 – 40 tahun karena pengidap obesitas banyak dialami oleh orang dewasa dan yang sedang menjalani diet secara sehat.

4. Menentukan *Web Solution*

Dengan permasalahan diatas diselesaikan dengan pengembangan platform website WeighLosse.com membantu individu yang mengalami obesitas dalam mencapai gaya hidup sehat melalui panduan pribadi tentang pola makan seimbang dan program latihan yang disesuaikan. Website ini menyediakan informasi gizi, rencana makan, serta latihan yang dapat dilakukan di rumah atau di pusat kebugaran. Dengan memadukan teknologi, edukasi, dan dukungan sosial, aplikasi ini memberikan solusi holistik untuk mengatasi tantangan obesitas dan meningkatkan kualitas hidup.

5. Membuat *Flow Sistem*



Gambar 4. 1 *Flow Sistem Micro*

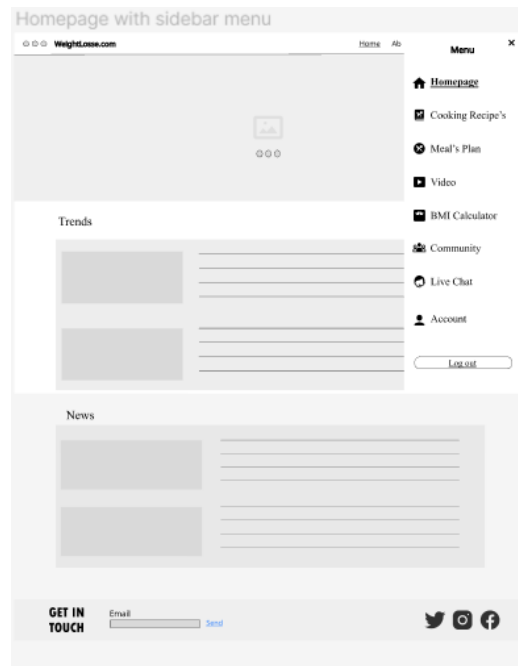
Pada gambar 4.1 merupakan hasil flow sistem yang telah dirancang dimana nantinya pengguna melakukan login untuk dapat mengakses website. Pada halaman dashboard pengguna dapat mencari rekomendasi gerakan olahraga dan pilihan menu-menu makanan sehat yang bisa dicoba oleh pengguna.

6. Membuat *wireframe*



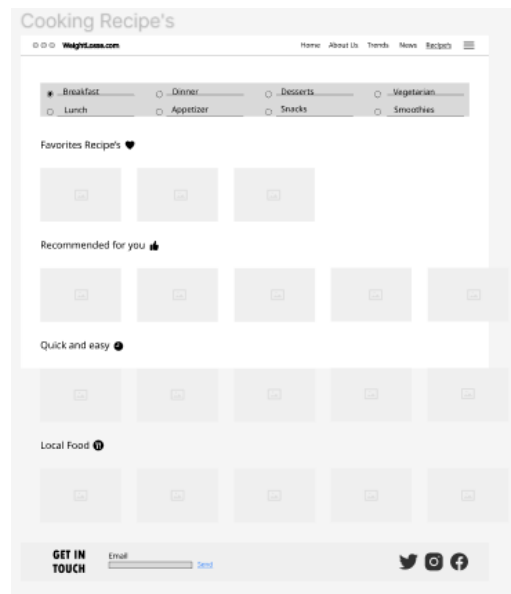
Gambar 4. 2 Wireframe Dashboard

Pada gambar 4.2 merupakan *wireframe* dari tampilan dashboard yang berisikan informasi-informasi terkini mengenai makanan sehat untuk diet dan berita terkini mengenai data obesitas di Indonesia.



Gambar 4. 3 Wireframe Navigation Bar

Pada gambar 4.3 merupakan wireframe dari tampilan navigation bar yang dimana berisikan menu resep makanan sehat, *meal plans*, video olahraga, BMI *Calculation*, komunitas dan *live chat*.

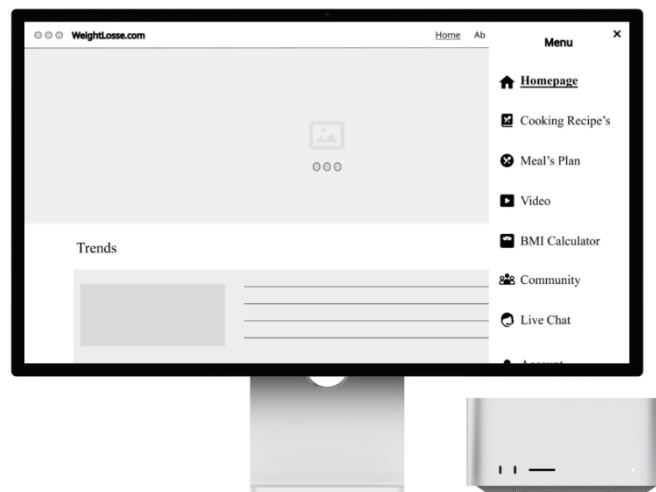


Gambar 4. 4 Wireframe Resep Makanan

Pada gambar 4.4 merupakan wireframe dari tampilan resep makanan nantinya pengguna bisa memilih resep makanan sehat mulai dari sarapan hingga makan malam juga dengan camilan ringan yang sehat.

d. Gambaran Website WeightLosse.com

Progress dari group lalateam hingga final micro menghasilkan low-fi, berikut design low-fi dari website WeightLosse.com:



Gambar 4. 5 Low-fi Website Weighlosse

Gambar 4.5 diatas adalah hasil low-fi dari tampilan dashboard yang menampilkan beberapa menu yang ada di website Weighlosse.

2. Project Macro Challenge

Setelah *Final Presentation* dari group micro mitra membentuk group baru yaitu group macro. Dalam group macro terdiri dari 6 orang yang didalamnya terdiri dari 3 role yaitu Husler, Hipster, Hacker untuk anggota group macro sendiri masih dipikirkan oleh mitra. Macro ini merupakan project yang bersifat sedang dengan waktu pengerjaan kurang lebih 41 hari dan berfokus pada perancangan dan juga praktik langsung pengimplementasian desain dalam bentuk tampilan website. Hasil dari project macro yaitu berupa prototypeing dan bagian frontend nya saja.

a. Latar Belakang Masalah

Disini kami mengambil big idea wisata yang bertujuan untuk membantu pelaku wisata, pemilik tempat wisata, serta pemilik usaha di sekitar tempat wisata untuk terhubung sehingga dapat saling membantu satu sama lain. Disini

kami berfokus pada wisata di wilayah Provinsi Riau dikarenakan Jumlah wisatawan (wisman) yang datang ke Provinsi Riau pada bulan Januari 2023 tercatat sebanyak 3.684 kunjungan atau turun 30,23 persen dari bulan sebelumnya yang tercatat sebanyak 5.280 kunjungan. Jika dilihat jumlah wisatawan mancanegara menurut pintu masuk, jumlah wisatawan mancanegara yang masuk melalui pelabuhan Dumai sebanyak 1.525 kunjungan atau 41,40 persen dari seluruh jumlah wisman, kemudian yang melalui pelabuhan Bengkalis ada sebanyak 533 kunjungan atau 14,47 persen, sedangkan jumlah wisman yang tercatat masuk dari Bandara SSK II sebanyak 1.626 kunjungan wisman atau 44,14 persen dari seluruh jumlah wisman [5].

Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah website NusaRiau sebuah platform yang dapat membantu wisatawan untuk mendapat informasi destinasi wisata, serta membantu pemilik wisata untuk mempromosikan wisatanya.

b. Anggota Group Macro

Di Micro challenge ini team kami bernama Estungkara yang diambil dari bahasa sansekerta yang berarti kesanggupan menghadapi masalah. Adapun nama-nama anggota group Estungkara sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Anggota Grup Macro

| Nama | Role |
|--------------------|-------------|
| Enrico Airlangga | Husler |
| Risa nur Fitriyani | Hipster |
| Fara Dhiya Ulhaq | Hipster |
| Muhammad Rafidhia | Hacker |
| Anyasasi Kirana | Hacker |

| | |
|---------------|--------|
| Irhamna Akbar | Hacker |
|---------------|--------|

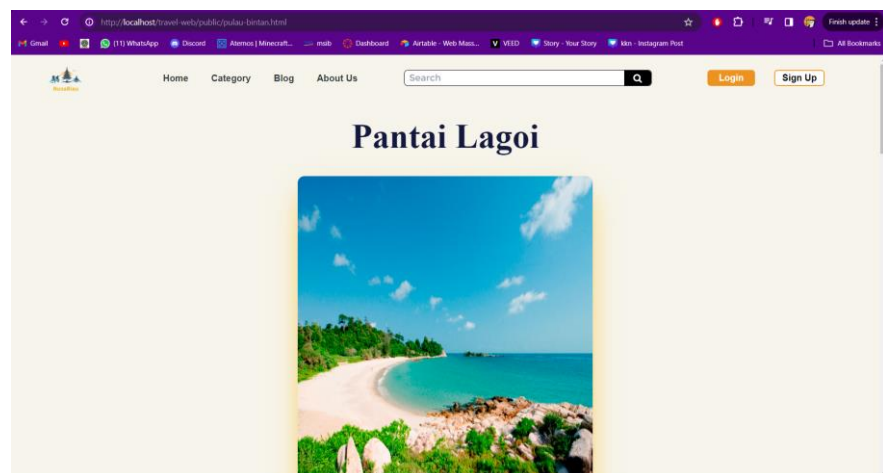
Pada tabel 4.3 merupakan nama-nama dari anggota tim project macro, beserta posisi yang telah disepakati bersama. Mulai dari research sampai desain website dan implementasi Front-End kita mengerjakan secara bersama-sama.

Disini penulis mendapatkan role sebagai Hacker dimana bertugas untuk terlibat dalam penulisan kode dan pengembangan perangkat lunak atau sering disebut dengan programmer.

c. Penyelesaian Masalah

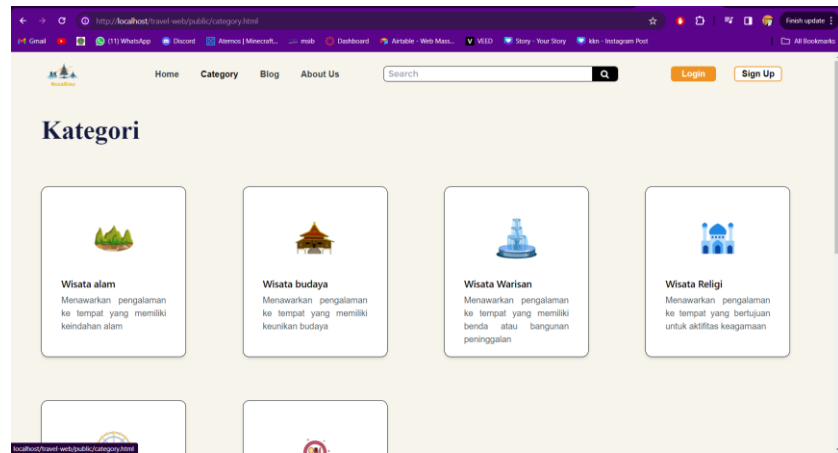
1. Implementasi desain kedalam Program

Programmer mengimplementasi desain tampilan dari *designer UI/UX* kedalam bentuk program yaitu frontend. Disini penulis telah melakukan pengkodean pada halaman detail tempat wisata, tampilan kategori tempat dan kategori tempat wisata budaya. Adapun script dari tampilan berikut terdapat di link github yang dilampirkan pada lampiran.



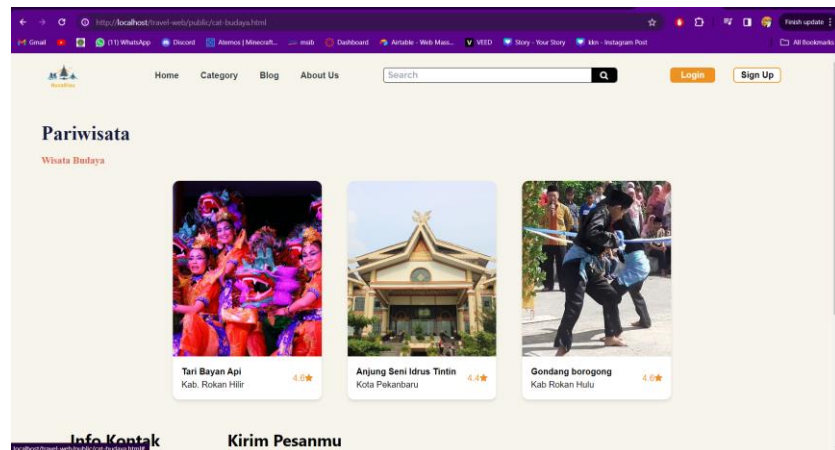
Gambar 4. 6 Frontend Detail Tempat Wisata

Pada gambar 4.6 merupakan hasil tampilan dari program pada localhost yaitu halaman detail tempat wisata berisi deskripsi lokasi wisata yang dituju dan gambaran sedikit bagaimana lokasinya.



Gambar 4. 7 Frontend Kategori Tempat Wisata

Pada gambar 4.7 merupakan hasil tampilan dari program pada localhost yaitu halaman kategori tempat wisata yang ingin dituju oleh pengguna apakah alam, budaya, warisan, religi atau sebagainya.

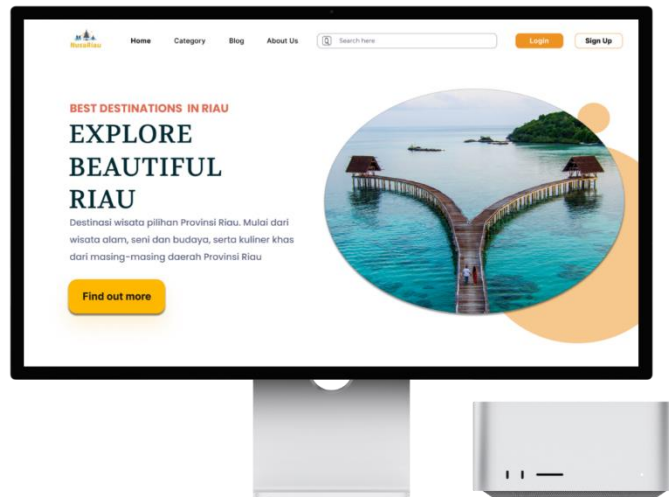


Gambar 4. 8 Frontend Kategori Tempat Wisata Budaya

Pada gambar 4.8 merupakan hasil tampilan dari program pada localhost yaitu halaman kategori tempat wisata budaya berisikan tempat-tempat wisata yang memiliki nilai budaya pada provinsi Riau.

d. Gambaran website NusaRiau

Progress dari team Estungkara hingga final macro menghasilkan front end, berikut tampilan front end dari website NusaRiau:



Gambar 4. 9 Front-end Website NusaRiau

Gambar 4.9 diatas adalah mock up dari dashboard website NusaRiau yang dimana didalamnya ditampilkan beberapa profile dari wisata yang berada di provinsi Riau.

3. Project Massive Challenge

Setelah *Final* Presentation dari group macro kemudian dilanjutkan pembentukan group massive yang dimana untuk anggota group dapat memilih sendiri dengan jumlah 7 orang yang didalamnya terdiri dari 3 role yaitu Husler, Hipster, Hacker. Projek massive sendiri bersifat projek besar ataupun projek akhir dari studi independen di Infinite Learning yang berfokus pada kerja sama antar anggota group untuk bisa membuat suatu website hingga dapat digunakan oleh masyarakat dengan waktu pengerjaan kurang lebih 54 hari. Hasil dari projek massive

sendiri tak hanya bisa beroperasi namun juga bisa dijalankan atau digunakan oleh masyarakat umum dengan hasil ketahap hosting atau develop.

a. Latar Belakang Masalah

Big idea kami di massive ini adalah service yang dimana kami ingin membantu meningkatkan presentase penjualan Visual Store dan memberikan layanan desain yang mempermudah customer dalam membuat desain pakaian. Visual Store merupakan suatu usaha sablon pakaian yang berdiri di kota Rantauprapat, Sumatera Utara. Telah berdiri sejak tahun 2015 bertahan sampai sekarang hingga mulai berkembang, yang dimana pelanggan pakaian sablon Visual Store tidak hanya masyarakat daerah Rantauprapat saja. Kini pelanggan Visual Store sudah mendapat pelanggan hingga luar daerah maupun luar pulau sumatera. Dalam beberapa tahun terakhir, pemesanan pembelian produk pada Visual Store mengalami statistik yang mendatar yang dimana tidak terjadi kenaikan maupun penurunan. Dikarenakan yang membeli produk visual store hanya pelanggan tetap dan belum banyak mendapatkan pelanggan yang baru. Sehingga pihak Visual Store ingin melakukan suatu inovasi untuk membuat perkembangan pada usahanya, yang dimana ingin menarik & mempromosikan kepada para pelanggan agar mengetahui adanya suatu produk yang dimiliki Visual Store dan pelanggan dapat mencurahkan kreativitas mereka & berfokus dengan yang pelanggan butuhkan.

Disini kami membantu membuat sebuah website yang mempunyai fitur untuk memfasilitasi user dalam membuat desain custom pakaian sablon secara mandiri sesuai preferensi user dengan berbagai fitur desain yang disediakan, sehingga para user dapat mengekspresikan kreativitas mereka dari segi motif, warna, dan elemen desain lainnya untuk menciptakan hasil sablon

yang sesuai keinginan mereka. Website ini juga menghadirkan tampilan jumlah stock kaos secara realtime yang akan memudahkan user untuk mengetahui jumlah stok yang tersedia. Yang nantinya pelanggan atau customer akan mendownload hasil design mereka sendiri lalu di kirimkan ke admin atau aplikasi whatsapp yang sudah tersedia di website.

b. Anggota Group Massive

Di massive challenge team kami bernama Hyperion. Hyperion sendiri adalah bahasa Yunani yang artinya Titan cahaya dalam mitologi Yunani. Adapun nama-nama anggota dari group massive sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Anggota Grup Massive

| Nama | Role |
|------------------------|-----------------|
| Nanda Rafikhi A Lubis | Husler |
| Risa nur Fitriyani | Hipster + Scrum |
| Enrico Airlangga | Hipster |
| Fingky Warni Lastria S | Hipster |
| Muhammad Rafidhia | Hacker |
| Reyvli Hasurungan S | Hacker |
| Nurcahyo | Hacker |

Tabel 4.4 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.

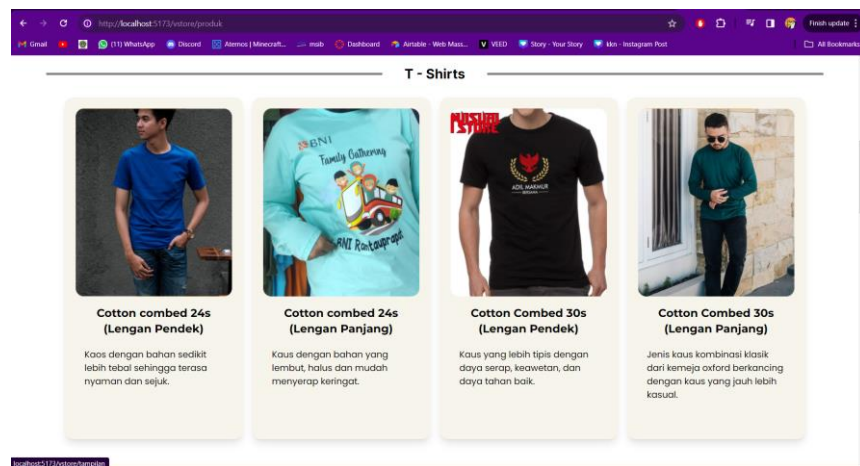
Disini penulis mendapatkan role sebagai Hacker dimana bertugas untuk terlibat dalam penulisan kode dan pengembangan perangkat lunak atau sering

disebut dengan programmer. Dalam group massive ini pada role hacker juga bisa menempati sebagai role frontend ataupun backend.

c. Penyelesaian Masalah

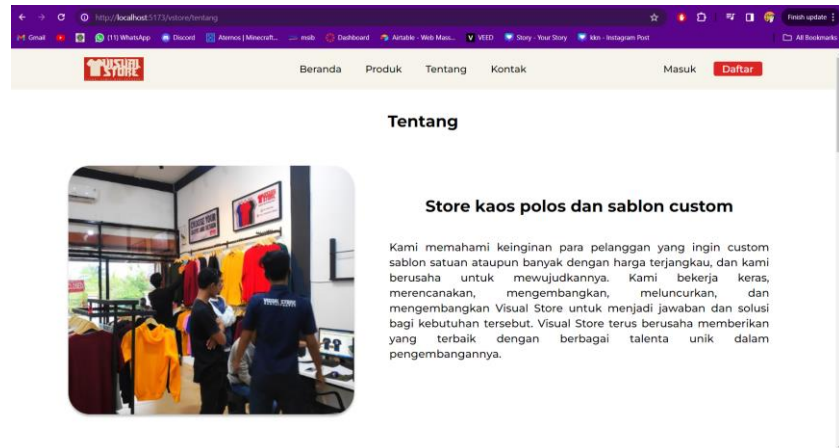
1. Implementasi desain kedalam program

Programmer mengimplementasi desain tampilan dari *designer UI/UX* kedalam bentuk program yaitu frontend. Disini penulis telah melakukan pengkodean pada halaman produk dan tampilan *about*. Adapun script dari tampilan berikut terdapat di link github yang dilampirkan pada lampiran.



Gambar 4. 10 Frontend Product

Pada gambar 4.10 merupakan hasil tampilan dari program pada localhost yaitu halaman produk berisikan produk-produk yang dimiliki oleh toko mulai dari jenis kain katun *combed* 24 hingga 30s.

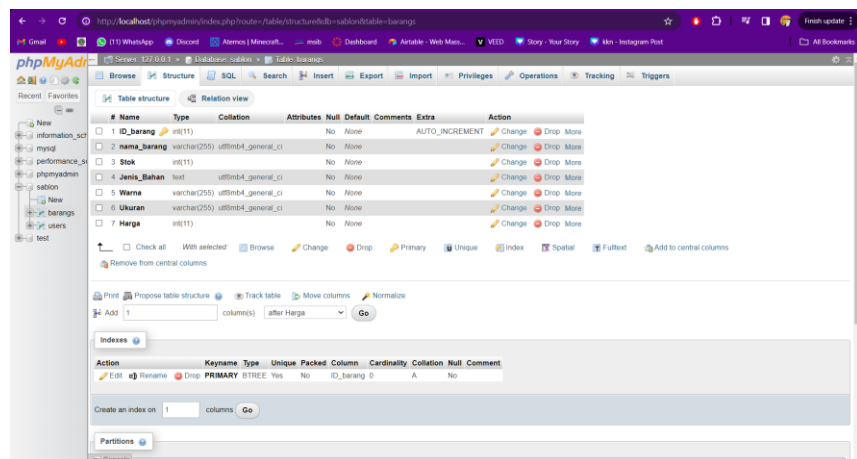


Gambar 4. 11 Frontend About

Pada gambar 4.11 merupakan hasil tampilan dari program pada localhost yaitu halaman about berisikan informasi dari toko visual store.

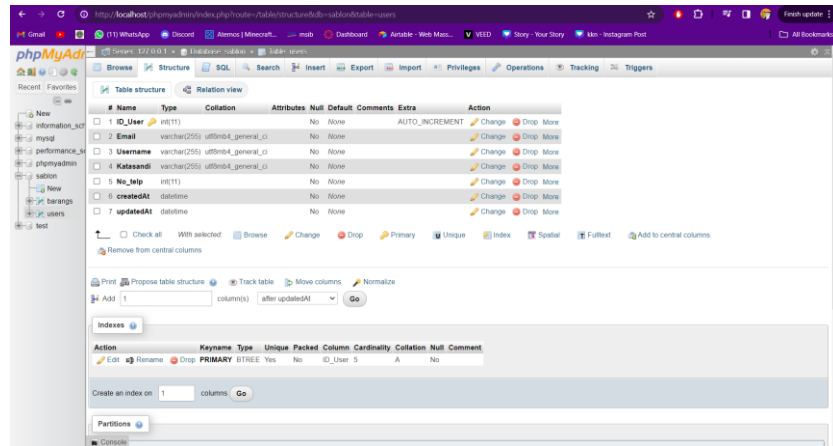
2. Rancangan database

Programmer juga melakukan perancangan database yang akan digunakan dalam pengembangan website visual store ini adapun perancangan databasenya sebagai berikut.



Gambar 4. 12Tabel Barang

Pada gambar 4.12 merupakan database sablon yang berupa tabel barang terdapat id, nama barang, stok, jenis bahan, warna, ukuran, dan harga.

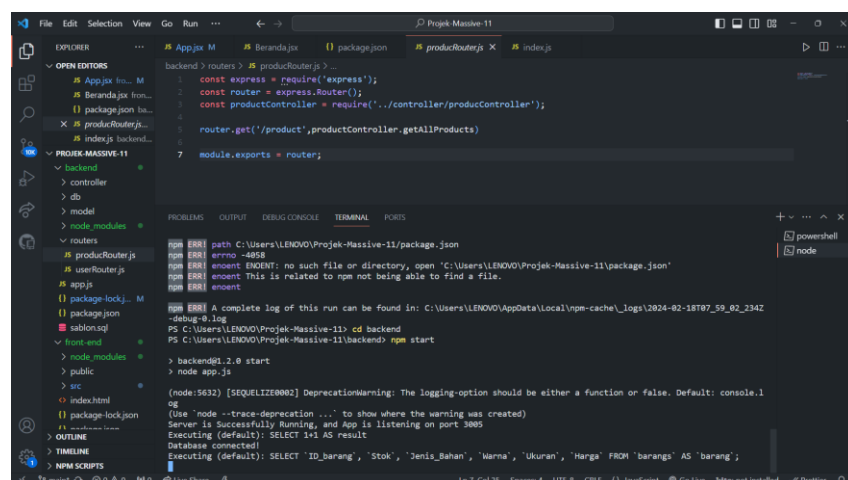


Gambar 4. 13 Tabel User

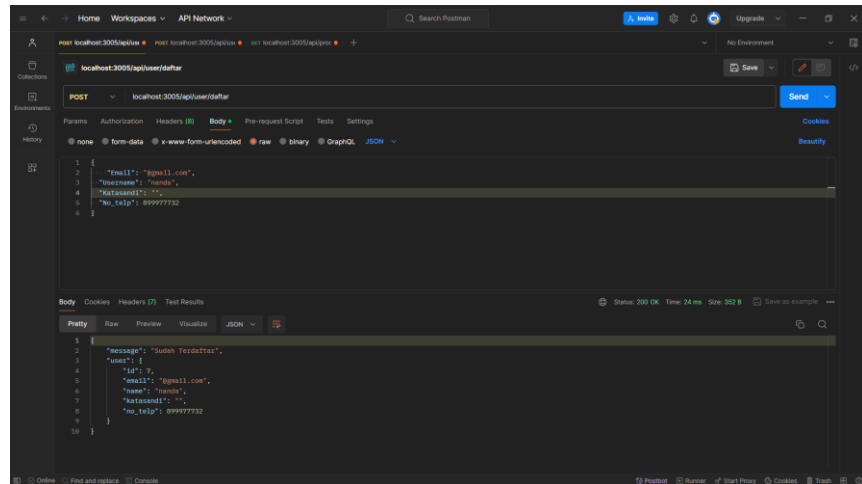
Pada gambar 4.13 merupakan database sablon yang berupa tabel user untuk melakukan login berisi id, email, username, kata sandi, nomor dan telephone.

3. Menyambungkan database dengan program

Setelah melakukan perancangan database programmer juga melakukan penyambungan database dengan kode program agar database dapat digunakan dalam website yang akan di kembangkan.



Gambar 4. 14 Connection Database

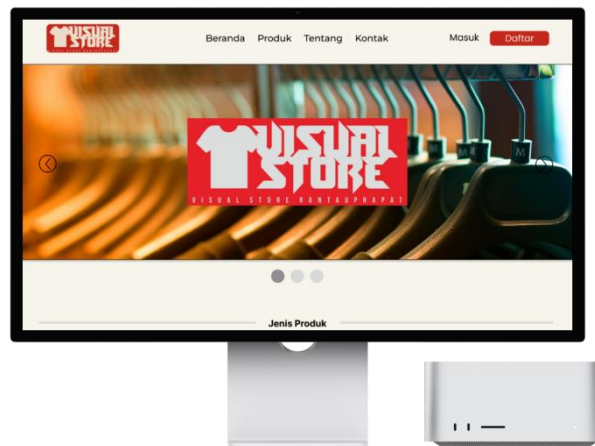


Gambar 4. 17 Connection Daftar User

Pada gambar 4.17 merupakan program untuk menyambungkan daftar user dengan database menggunakan postman.

d. Gambaran Website Visual Store

Progress dari Hyperion hingga final massive hingga tahap hosting, berikut tampilan dari website Visual Store:



Gambar 4. 18 Mockup Website Visual Store

Gambar 4.18 di atas adalah hasil mockup dari tampilan dashboard sebelum login yang bertujuan untuk memperlihatkan kepada customer yang ingin melihat stok barang yang tersedia di toko sablon visual store.

C. Kendala Dan Solusi

Adapun kendala selama mengikuti kegiatan Studi Independen di Infinite Learning Batch 5 sebagai berikut:

1. Pada saat Micro Project grup kami mengalami beberapa kendala di bagian *Big Idea* yang menyebabkan grup kami harus merevisi *big idea* grup micro kami dan kurangnya kontribusi dari beberapa anggota. Solusi dari masalah tersebut adalah harus lebih aktif lagi untuk berkontribusi di sebuah grup Project dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap jobdesk yang dimiliki.
2. Pada saat Macro Project masih adanya anggota yang tidak kontribusi di Grup macro yang mengakibatkan project terhambat dan mengharuskan sistem kebut semalam. Solusi dari masalah tersebut adalah setiap anggota harus lebih aktif lagi untuk berkontribusi di setiap project dan memiliki rasa tanggung jawab dengan jobdesk yang dimiliki.
3. Pada project massive grup kami memiliki kendala di bagian Front end yang kurang paham untuk menghubungkan Back-end ke dalam front-end dan kurangnya komunikasi dengan mentor yang mengakibatkan terhambat dan tidak sampai ke tahap hosting. Solusi dari masalah tersebut perbanyak komunikasi dengan mentor, terutama mentor teknis agar dapat membantu permasalahan tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Infinite Learning adalah sebuah wadah untuk orang yang sedang mencari ilmu untuk masa depannya. Tidak hanya kursus web developmen, ada juga mobile developmen, game developmen, dan masih banyak lagi kursus lainnya.

Dengan demikian, studi independen di Infinite Learning tidak hanya meningkatkan pengetahuan teknis saya, tetapi juga membentuk kemampuan interpersonal dan kepemimpinan. Saya yakin bahwa pengalaman ini akan membekas dalam perkembangan karier dan pertumbuhan pribadi saya di masa mendatang. Tidak hanya hardskill yang di asah, soft skill para mentee di juga di asah di Studi Independen ini.

Kesimpulannya mentee di berikan bekal dari pada mentor untuk mengatasi masalah yang datang pada saat mentee berada di dunia kerja. Baik dari menganalisa, research, menentukan tema yang sesuai, bagaimana cara mempresentasikan project, dan masih banyak hal yang didapat dari studi independen di infinite learning ini

B. Saran

Berdasarkan pengalaman studi independen di Infinite Learning, berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk perbaikan dan peningkatan program:

1. kepada mentor lebih berinteraksi lagi kapada mentee disaat di luar jam pembelajaran agar mentee juga merasa nyaman saat sedang berdiskusi.

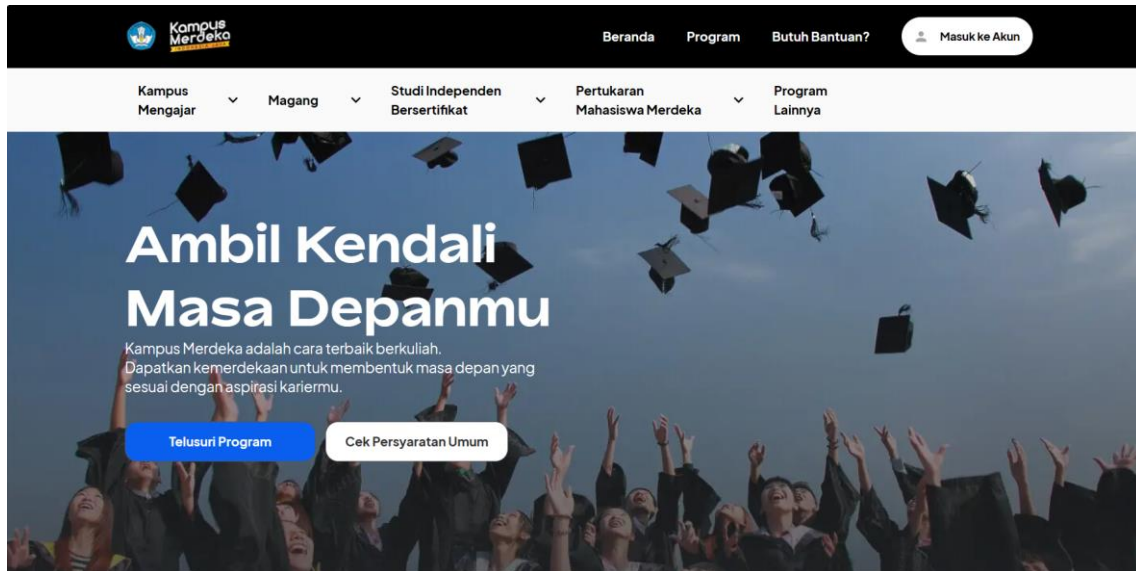
2. Lebih banyak memperhatikan kepada mente mente yang kurang aktif berinteraksi yang menyebabkan group tersebut tidak berjalan seperti semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. Ramadhan, K. Prihandani, A. Voutama, U. Singaperbangsa, and K. Abstract, "Penerapan Metode Agile Pada Development Aplikasi Pengelolaan Data Magang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 7, pp. 144–154, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812416>
- [2] I. B. Endrawan, B. Hardiyono, M. H. Satria, and S. A. Kesumawati, "Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program Studi Pendidikan Olahraga Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan dan Bahasa Universitas Bina Darma," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Bina Darma*, vol. 1, no. 2, pp. 180–186, 2021, doi: 10.33557/pengabdian.v1i2.1488.
- [3] "Infinite learning." Accessed: Dec. 11, 2023. [Online]. Available: <https://www.infinitelearning.id/>
- [4] tim C. Indonesia, "Obesitas Meningkat di Indonesia, Kenaikan Income jadi Biang Kerok?," CNN Indonesia. Accessed: Dec. 11, 2023. [Online]. Available: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230725090151-255-977373/obesitas-meningkat-di-indonesia-kenaikan-income-jadi-biang-kerok>
- [5] "Perkembangan Pariwisata Provinsi Riau Januari 2023," Badan Pusat Statistika Provinsi Riau. Accessed: Dec. 11, 2023. [Online]. Available: <https://riau.bps.go.id/pressrelease/2023/03/01/920/perkembangan-pariwisata-provinsi-riau-januari-2023.html>

LAMPIRAN

A. Brosur



Gambar A. 1 Brosur Studi Independen MBKM

B. Sertifikat Studi Independen



Gambar B. 1 Sertifikat Studi Independen

Transcripts

Hard Skills

| NO | SKILLS | SCORE | DESCRIPTION |
|----|--------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Front End Development | 79.65 | Understand and implement a UI using React JS and be able to understand the use of React Hooks contained in React and be able to create logic to manage data to be displayed to users which uses the Javascript programming language, and design an application based on user or business needs |
| 2 | Back End Development | 79.5 | Understand and implement a system on a server that is used to manage data received from users and build or create an API, create a connection to a database which uses MySQL and implement a query and controller which is designed according to user or business needs |
| 3 | User Experience (UX) & User Interface (UI) | 84.25 | Understand the ability of the user experience research process and implement it in the user interface. Ability to collect data and research, create user personas and wireflow for the user experience process. Ability to design wireframes, high fidelity prototypes and testing for user interface implementation. Ability to understand colors, typography, layouting, component creation, icons, design systems in creating responsive and modern website designs. |

Gambar B. 2 Transkrip Nilai Hard Skill 1

| NO | SKILLS | SCORE | DESCRIPTION |
|----|-------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | Cloud Computing | 85 | Basic introduction to theory and knowledge about Computer Architecture, servers/desktop/laptops, client/server computing, networking and databases. Knowledge and understanding of the basics of cloud computing. Knowledge of application theory about Cloud Architecture: scaling up/out, load balancing, fault tolerance, loose coupling, monolithic/microservice architectures, event driven architectures. |
| 5 | Digital Marketing | 83.63 | Understand the basic concepts of digital marketing through personal branding techniques to enhance digital existence. Ability to make marketing plans by utilizing supporting social media. |
| 6 | Cybersecurity | 85 | Understand the introduction of basic theory about cybersecurity, knowing what cyber security needs, knowing the importance of personal data that can be targeted, knowing the impact that occurs if one is careless on cyber security. Know the cyber attacker profile, types of software and hardware vulnerabilities, concepts and attack techniques that can be carried out by cyber attackers, know how to protect devices, networks and data from cyber attacks. |

Gambar B. 3 Transkrip Nilai Hard Skill 2

Soft Skills

| NO | SKILLS | SCORE | DESCRIPTION |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7 | Professional Skills Collaboration, Communication and Adaptation | 84.55 | Basic skills in communicating verbally or the ability to speak. Good body language skills, facial expressions, eye gaze, hand movements, and several other gestures. Ability to write to convey ideas or ideas, solutions and detailed explanations of a project. Ability and understanding of listening techniques properly and carefully so that there are no misunderstandings in communicating. Presentation skills. |
| 8 | Project Management | 84.42 | Understand the basic concepts of project management using the Agile framework (SCRUM) and be able to plan a simple project. Have the ability to anticipate problems that often arise in the implementation of a project. Have the ability to make simple presentations and schedule a project management. |

Batam, 02 January 2024

| SCORE | GRADE | SCORE | GRADE | SCORE | GRADE |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 85-100 | A | 70-74,99 | B | 55-59,99 | C |
| 80-84,99 | A- | 65-69,99 | B- | 45-54,99 | D |
| 75-79,99 | B+ | 60-64,99 | C+ | 0-44,99 | E |

Ari Nugrahanto, B.ED, M.Sc
Program Director

Gambar B. 4 Transkrip Nilai Soft Skill

C. Logbook Praktik Magang

Tabel C. 1 Logbook Kerja Praktik


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



Nim : 2000018271
 Nama Mahasiswa : Muhammad Rafidhia
 Judul Praktik Magang : Studi Independen Infinite Learning Web Development
 Dosen Pembimbing : Guntur Maulana Zamroni B.Sc.,M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Abdee Wahyu Hertaliando




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)




| | 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. | - National onboarding MSIB angkatan 5 - Welcoming Session Studi Independent mitra Infinite learning web development - Materi manajemen proyek dalam tim | Senin, 14 Agustus 2023 s.d Jum'at, 18 Agustus 2023 | 15 jam | - Roadmap selama kegiatan Studi independent - Tools yang akan digunakan selama kegiatan Studi independent (Figma, Visual Studio Code, Node.js) - Dibentuk tim challenge membuat video pengenalan | | |  |





| | | | | | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Dibentuk tim Micro - Start Research Tim Micro - Materi desain UI/UX Methode (Design Thinking) - Materi Market Research. | <p>Senin, 21 Agustus 2023 s.d Jum'at, 25 Agustus 2023.</p> | 15 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Tim Micro dibentuk dengan jumlah anggota 5 orang. - Mendapat project dengan big idea dari warna kuning yaitu Health food. - Problem statement : Membantu masyarakat memahami pentingnya mengkonsumsi makanan sehat dalam mengatasi penyakit obesitas. - Menentukan : Target user, stakeholder, Final solution, web solution, user persona, dan flow system. - Menyelesaikan tugas market research. | | |  |
| 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Proses dari tim micro. - Mempelajari design wireframe. - Implementasi Research kedalam wireframe. - Materi enterprenuer. | <p>Senin, 28 Agustus 2023 s.d Jum'at, 01 September 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Revisi : Flow system. - Membuat Design wireframe. : Profile, Account, live chat, community, BMI calculator, Video pages, meal plan, Recipe's page, Cooking Recipe's, Sign up, Sign in, Onboarding page. - Menyelesaikan tugas enterprenuer. | | |  |


| | | | | | | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi final project tim micro. - Di bentuk tim macro. - Materi design Principles | <p>Senin, 04 September 2023 s.d Jum'at, 08 September 2023</p> | 15 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Final Project Tim Micro - Tim Macro dibentuk dengan jumlah anggota 6 orang. - Nama Tim Estungkara - Pembagian role | | |  |
| 5. | <ul style="list-style-type: none"> - Start Research tim Macro - Materi Introduce HTML - Materi design Typography dan color theory | <p>Senin, 11 September 2023 s.d Jum'at, 15 September 2023.</p> | 15 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Big idea (Wisata) - Problem Statement : Untuk membantu pelaku wisata, pemilik tempat wisata, serta pemilik usaha di sekitar tempat wisata untuk terhubung sehingga dapat saling membantu satu sama lain. - Menentukan : Target user, Stakeholder, final solution, web solution, user persona dan flow system. | | |  |
| 6. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi progress Research Tim Macro - Materi CSS dan bootstrap - Materi design Component dan animation. | <p>Senin, 18 September 2023 s.d Jum'at, 22 September 2023.</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat design Wireframe. - Nama website : NusaRiau - Membuat design High fidelity (HI-FI) : Category, Profile. | | |  |

| | | | | | | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi Git Version control - Materi Javascript Fundamental - Materi design UX law CX design handoff. | <p>Senin, 25 September 2023 s.d Jum'at, 29 September 2023.</p> | 15 Jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat design High fidelity (Hi-Fi) : Category, Profile, Blog, About Us. - Membuat Prototype dari design Hi-Fi. - Mengimplementasi design ke dalam program Frontend menggunakan tailwind: Home, Login, dan Registrasi. | | |  |
| 8. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi Copywriting - Presentasi Progres Design Tim Macro - Materi Javascript Control Flow. | <p>Senin, 02 Oktober 2023 s.d Jum'at, 06 Oktober 2023.</p> | 15 Jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Revisi di beberapa komponen : Card pada home, profile terlalu polos. - Mengimplementasi design ke dalam program Frontend menggunakan tailwind: Home, Login, dan Registrasi, Category, Profile, Blog, About Us. | | |  |
| 9. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi object oriented programming. - Materi Function Javascript. - Presentasi Progres Frontend Tim Macro. | <p>Senin, 09 Oktober 2023 s.d Jum'at, 13 Oktober 2023.</p> | 15 Jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasi seluruh design ke dalam program Frontend menggunakan tailwind. | | |  |

| | | | | | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. | <ul style="list-style-type: none"> - Bootcamp Javascript. - Materi Publik speaking. - Presentasi Final Project Tim Macro. | <p>Senin, 16 Oktober 2023 s.d Jum'at, 20 Oktober 2023.</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Final frontend website NusaRiau. | | |  |
| 11. | <ul style="list-style-type: none"> - Membentuk Tim Massive - Start Research Tim Massive - Materi Personal Branding & Portfolio - Materi Video Showcase - Materi React.js | <p>Senin, 23 Oktober 2023 s.d Jum'at, 27 Oktober 2023.</p> | 15 Jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Tim Massive dibentuk dengan jumlah anggota 6 orang. - Nama Tim : Hyperion - Pembagian Role (hacker) - Big idea (Service) | | |  |
| 12. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi Component, Props, & State React.js - Materi Research - Materi Gestalt & Accessibility. | <p>Senin, 30 Oktober 2023 s.d Jum'at, 03 November 2023.</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Problem statement: Membantu meningkatkan presentase penjualan Visual Store dan memberikan layanan desain yang mempermudah customer dalam membuat desain pakaian. - Menentukan : Target user, Stakeholder, final solution, web solution, user persona dan flow system. | | |  |

| | | | | | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi progress Research Tim Massive - Materi Brand Identity - Materi Conditional rendering - Materi Tailwind in React.js | <p>Senin, 06 November 2023 s.d Jum'at, 10 November 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain wireframe - Membuat design High fidelity (Hi-Fi) dan prototype: Beranda, Login, daftar, Product, Contact, dan about. | | |  |
| 14. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi Axios, conditional rendering, react router, React Redux - Materi Question Techniques - Presentasi progress Research Tim Massive (design) - Materi Node.js | <p>Senin, 13 November 2023 s.d Jum'at, 17 November 2023</p> | 15 jam | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat design High fidelity (Hi-Fi) dan prototype: Beranda, Login, daftar, Product, Contact, About, Profile, MVP - Mengimplementasi design ke dalam program Frontend : Home, Login, dan Daftar. | | |  |
| 15. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi MySQL (Query, Query lanjutan) - Presentasi progress Research Tim Massive (FrontEnd) | <p>Senin, 20 November 2023 s.d Jum'at, 24 November 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasi design ke dalam program Frontend : Home, Login, Daftar, Product, Contact, About, Profile. | | |  |

| | | | | | | | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 16. | <ul style="list-style-type: none"> - Acara Development Festival - Materi Express (Connection, Query) | <p>Senin, 27 November 2023 s.d Jum'at, 1 Desember 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasi design ke dalam program Frontend : Home, Login, Daftar, Product, Contact, About, Profile, Setting Profile, MVP. - Pembuatan Showcase Website. | | |  |
| 17. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi express(Multi middleware, Handling error, & configuration) - Presentasi progress Frontend (done) Tim Massive - Materi Authentication - Materi Cloud Computing | <p>Senin, 4 Desember 2023 s.d Jum'at, 8 Desember 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasi FrontEnd ke dalam program Backend : Login, Daftar. | | |  |
| 18. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi progress Backend Tim Massive - Materi Upload Hosting - Materi Cyberscurity | <p>Senin, 11 Desember 2023 s.d Jum'at, 15 Desember 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasi FrontEnd ke dalam program Backend : Stok Product. | | |  |
| 19. | <ul style="list-style-type: none"> - Materi CV dan Interview - Final Presentasi project Tim Massive. | <p>Senin, 18 Desember 2023 s.d Jum'at, 22 Desember 2023</p> | 15 jam. | <ul style="list-style-type: none"> - Final Website Visual Store | | |  |

| | | | | | | | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------|-----------------|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 20. | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Laporan Akhir - Closing Mitra - Graduation | Senin, 25 Desember 2023 s.d Jum'at, 29 Desember 2023 | 15 jam. | - Laporan Akhir | | | |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------|-----------------|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------|

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

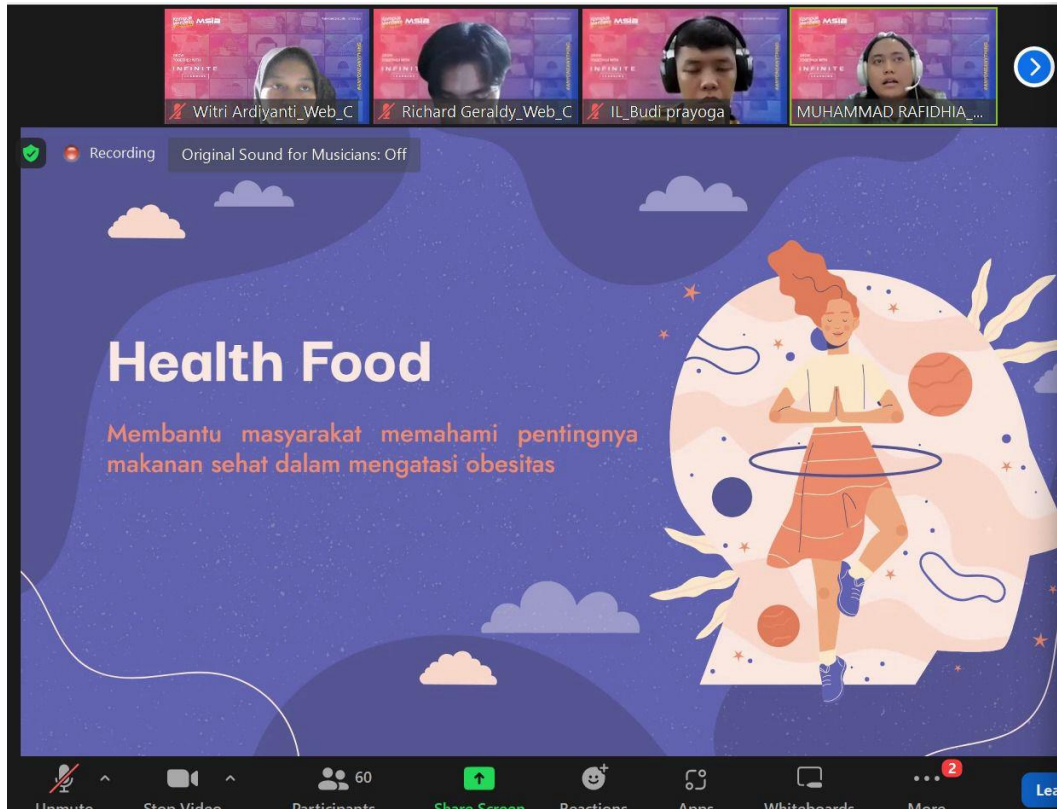

 (Guntur Maulana Zamroni B.Sc.,M.K)

Yogyakarta, 16 November 2023

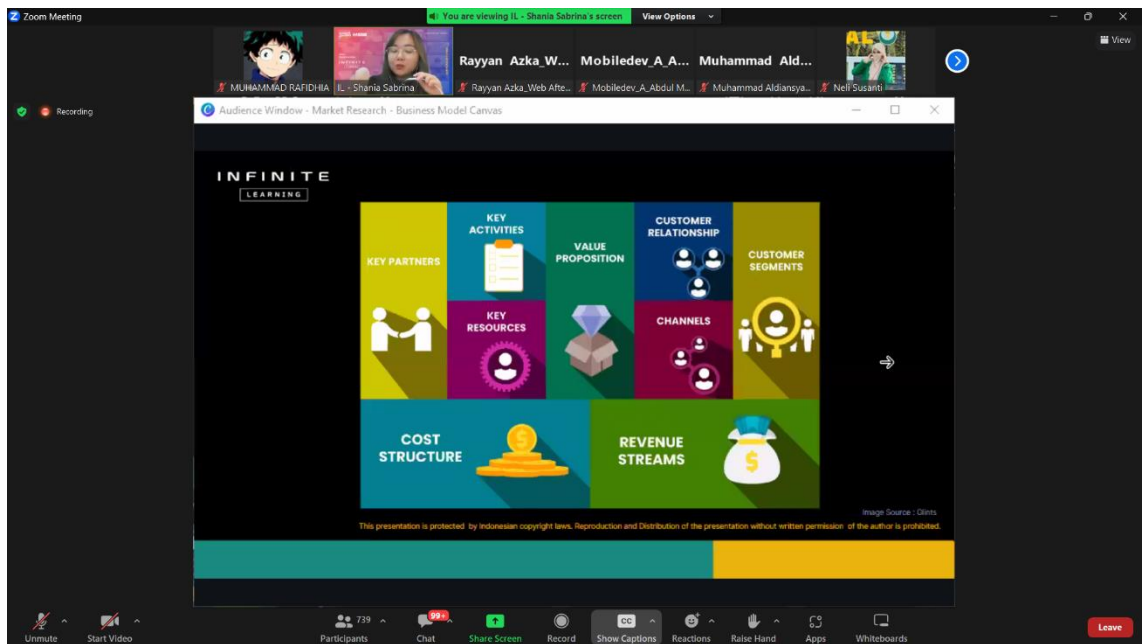
Mahasiswa


 (Muhammad Rafidhia)

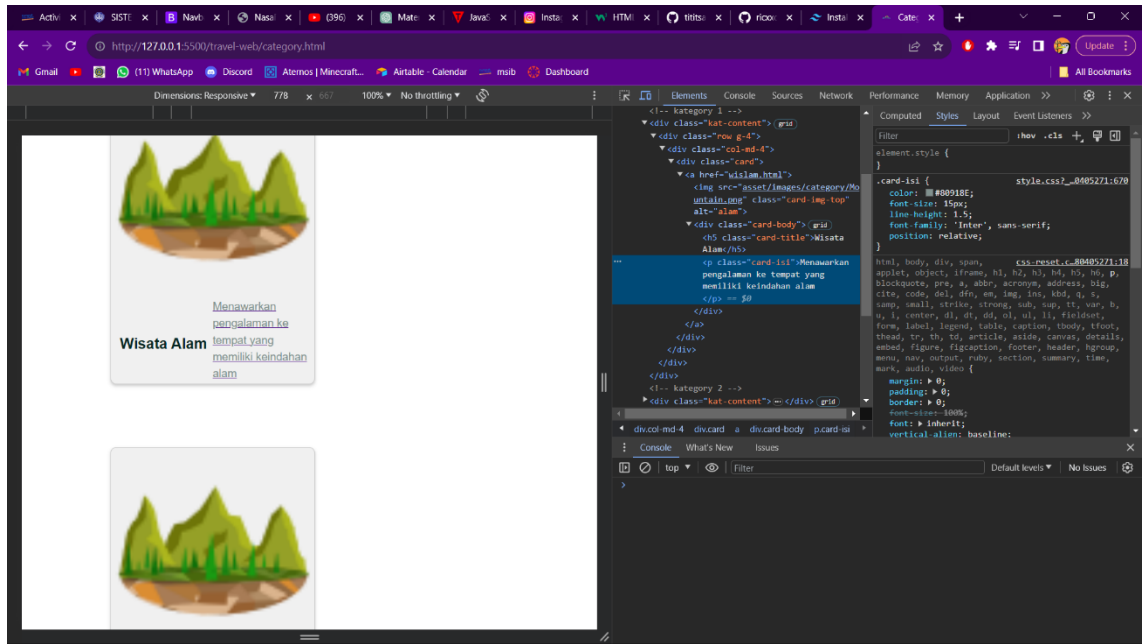
D. Dokumentasi Kegiatan



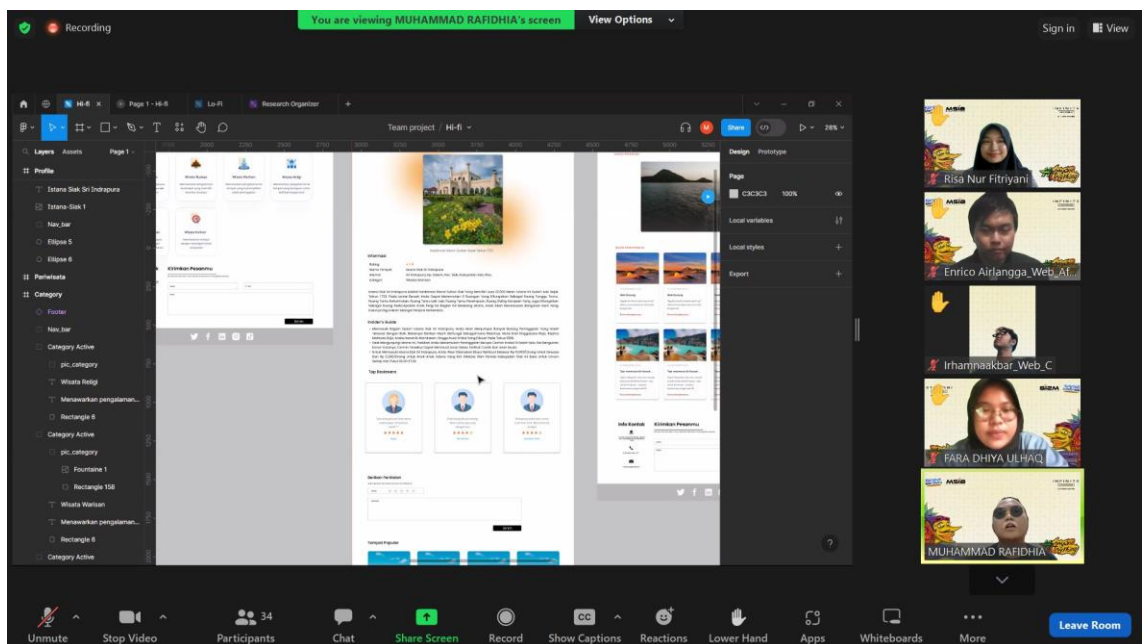
Gambar D. 1 Presentasi final Grup Micro



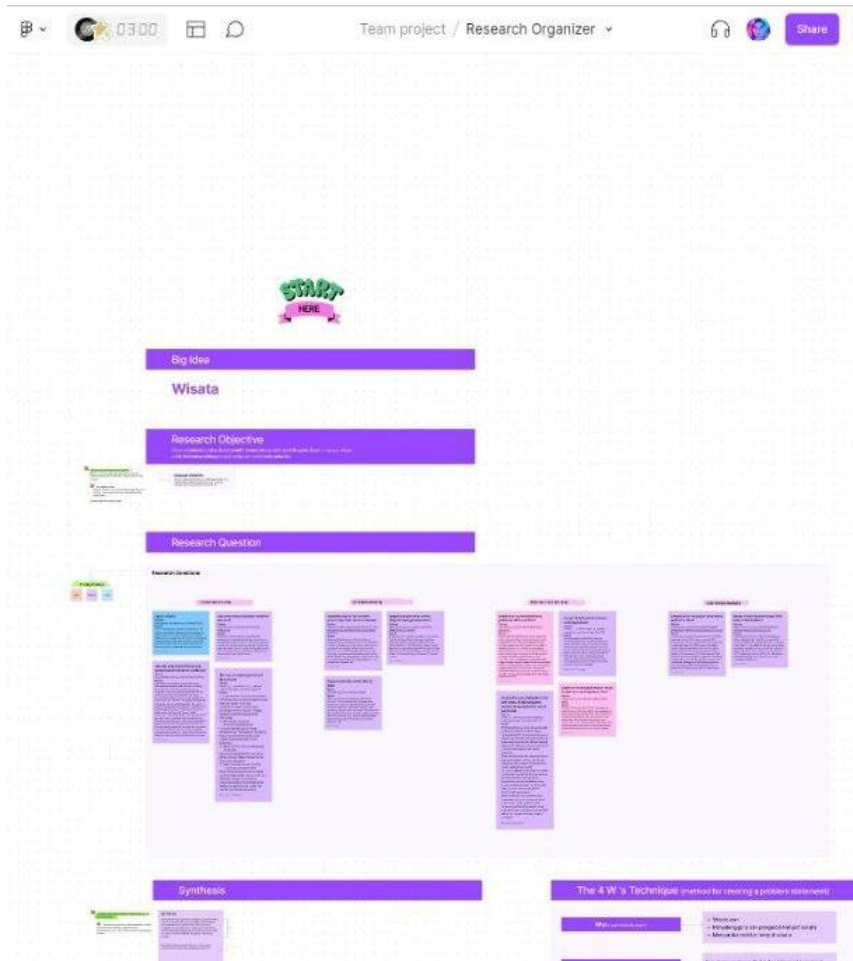
Gambar D. 2 Materi Professional – Entrepreneurship



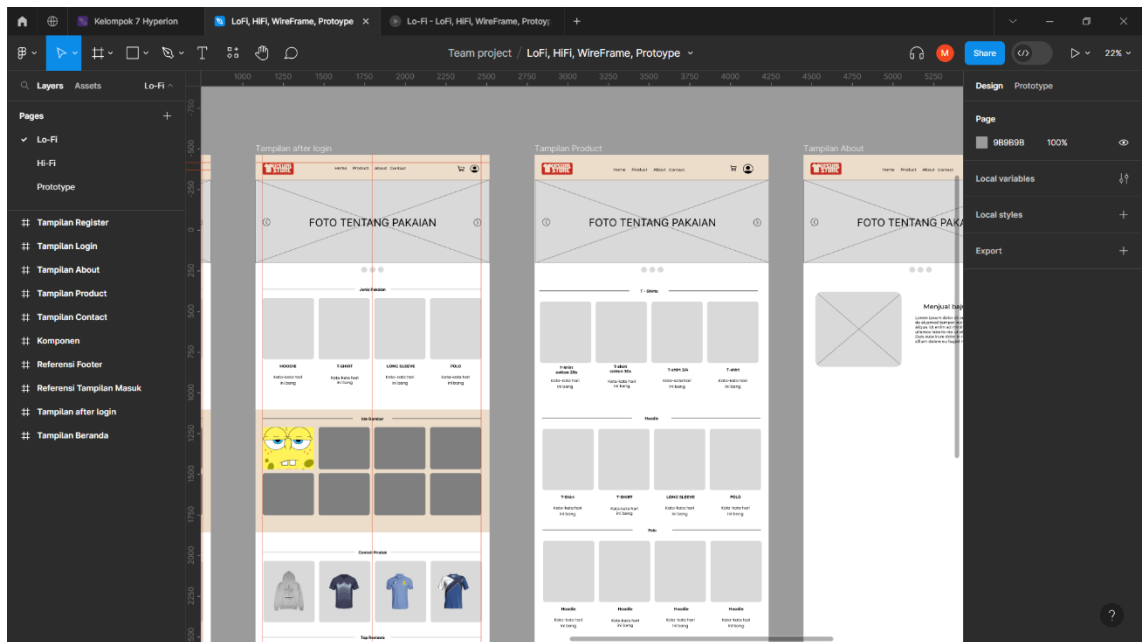
Gambar D. 3 Front End Grup Macro



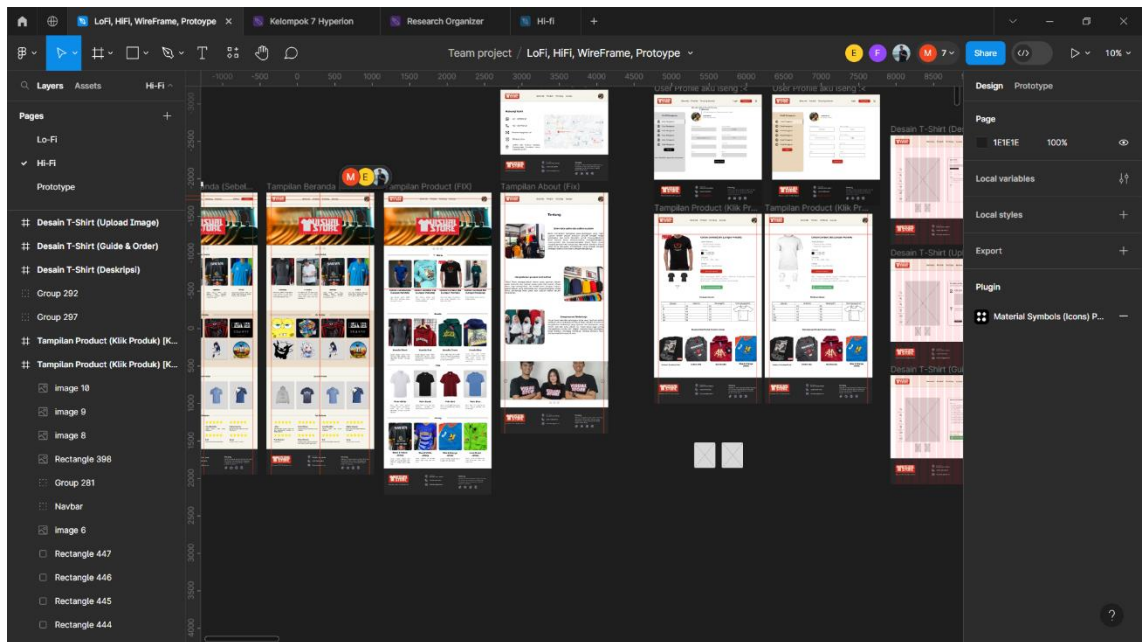
Gambar D. 4 Presentasi Final Grup Macro



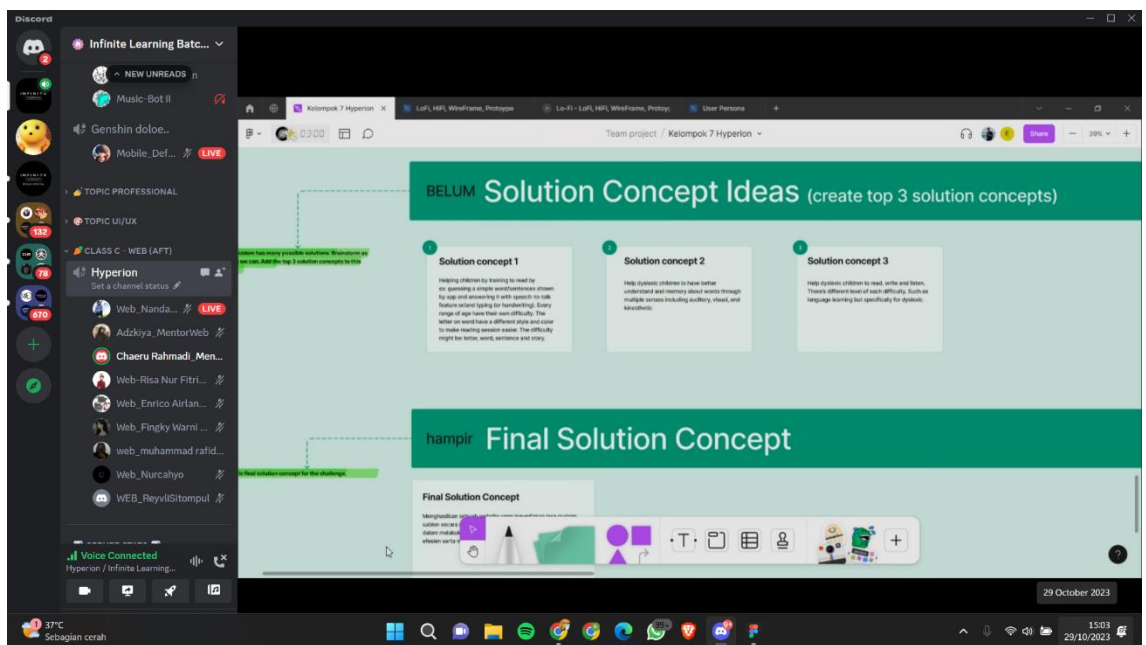
Gambar D. 5 Research Macro



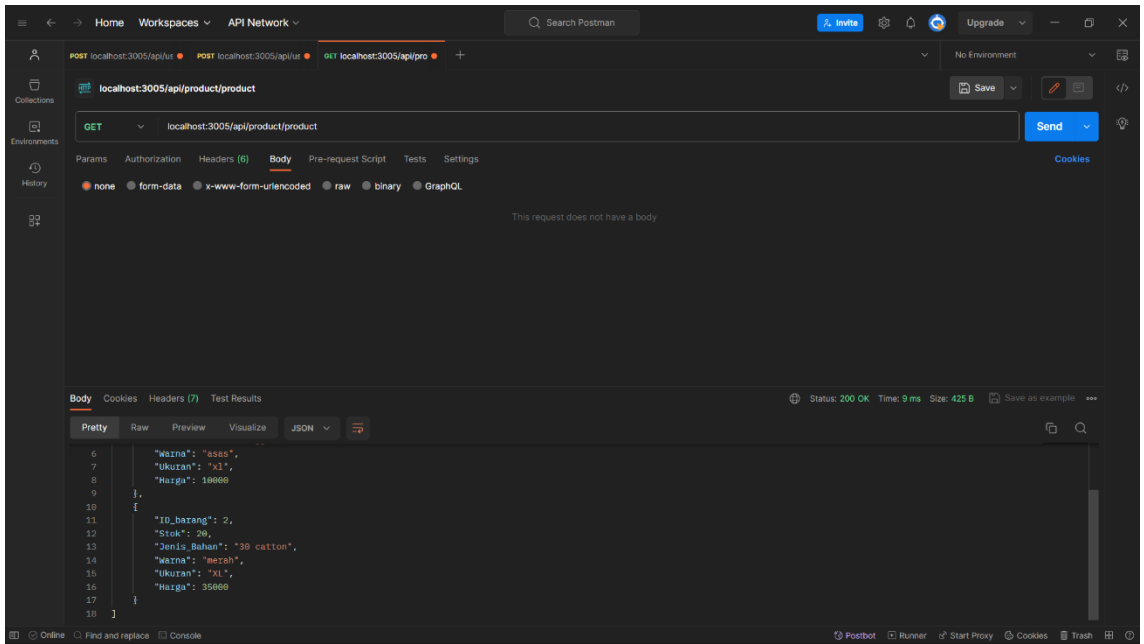
Gambar D. 6 Design Lo-Fi Massive



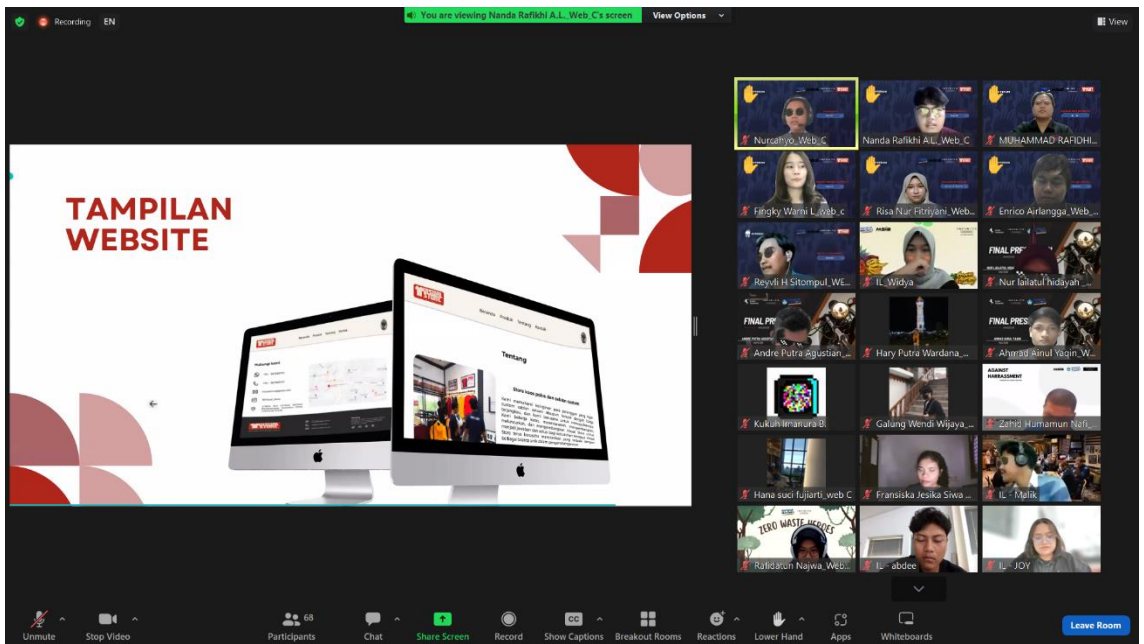
Gambar D. 7 Design Hi-Fi Massive



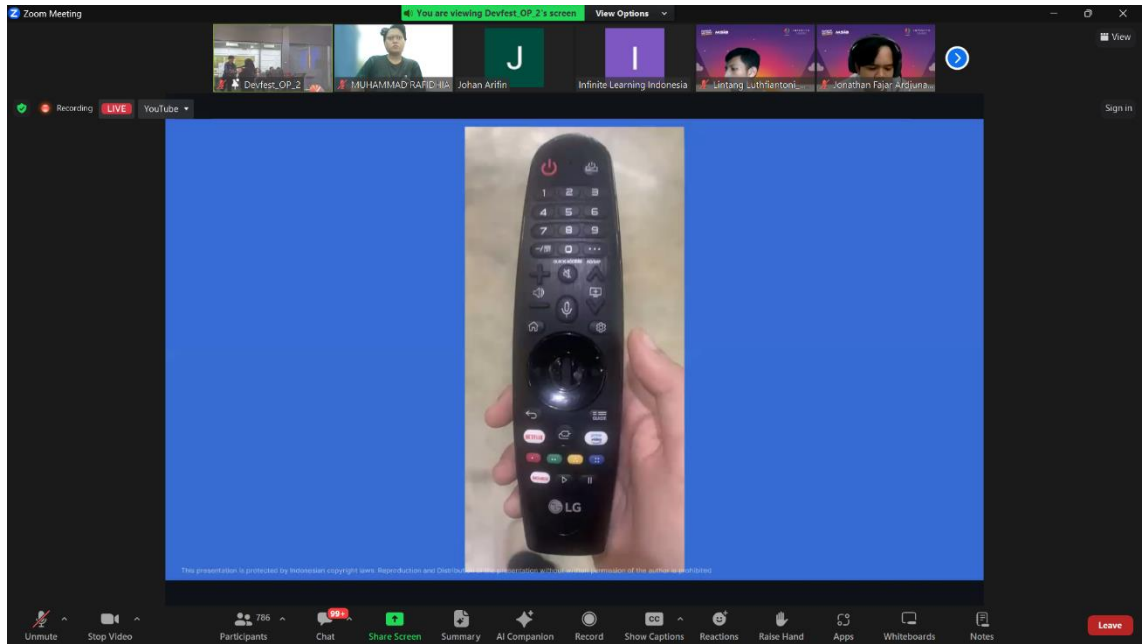
Gambar D. 8 Research Grup Massive



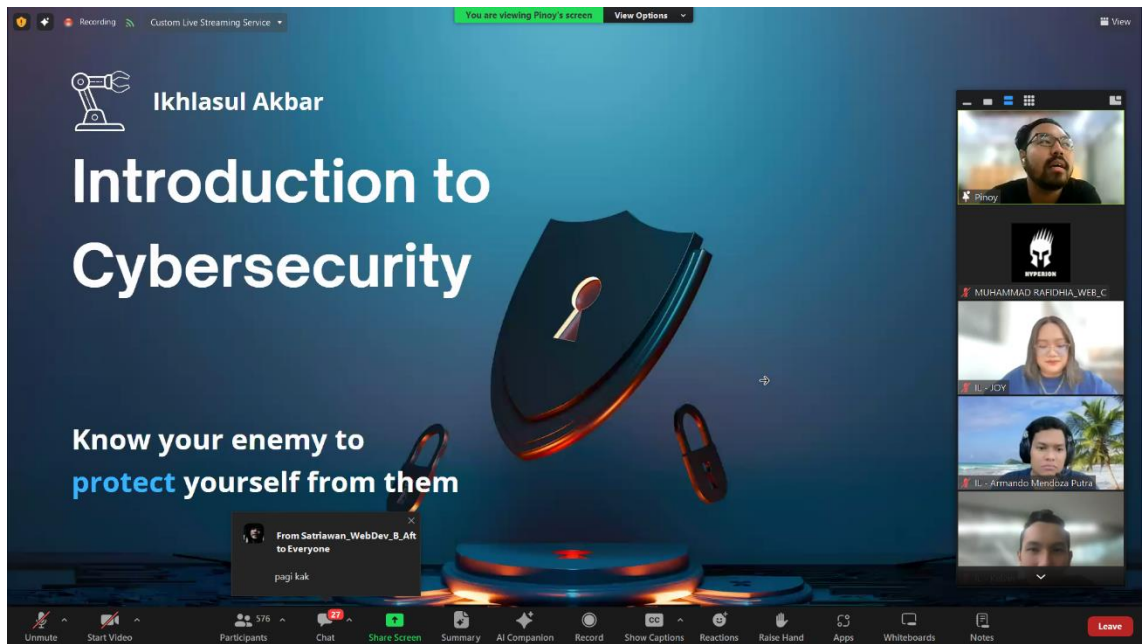
Gambar D. 9 Back End Grup Massive



Gambar D. 10 Final Presentation Grup Massive



Gambar D. 11 Development Festival 2023



Gambar D. 12 Materi Cybersecurity



Gambar D. 13 Closing MSIB Batch 5



Gambar D. 14 Graduation MSIB batch 5

E. Link Github

Macro Challenge: <https://github.com/ricxc/travel-web>

Massive Challenge: <https://github.com/NandaRafikhi/Projek-Massive>