

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG
BANGKIT ACADEMY 2023 BY GOOGLE, GOTO, TRAVELOKA
YAYASAN DICODING INDONESIA**



acc 6/11/2024



Disusun Oleh:

AHMAD QURNIAWAN
2100018323

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

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**PRAKTIK MAGANG
BANGKIT ACADEMY 2023 BY GOOGLE, GOTO, TRAVELOKA
YAYASAN DICODING INDONESIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ahmad Qurniawan
2100018323

Pembimbing : Miftahurrahma Rosyda, S.Kom., M.Eng.,
NIPM. 19900615 201908 011 1029280

12/12/2024

Penguji 1 : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.,
NIPM : 19840528 201606 111 1011850

12/12/2024

Yogyakarta, 07 Desember 2024
Kaprodi S1 Informatika

13/12

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang memungkinkan laporan praktik magang ini diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan mata kuliah praktik magang. Selama sekitar 5 bulan mengikuti program Bangkit Academy Batch 2 tahun 2023, perjalanan ini penuh pengalaman berharga, berkat kontribusi dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua yang telah mendukung dalam perjalanan MSIB ini. Dalam laporan ini, penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang tulus tersebut.

1. Allah SWT, yang dengan anugerah dan rahmat-Nya, telah mempermudah penulis dalam menyelesaikan laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini.
2. Orang tua penulis, yang selalu memberikan dukungan dalam berbagai cara, baik berupa semangat, doa, maupun bantuan materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan ini dengan penuh komitmen.
3. Miftahurrahma Rosyda, S.Kom., M.Eng., sebagai dosen pembimbing Magang dan Studi Independen Bersertifikat, yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti.
4. Kak Pratama Azmi Atmajaya, mentor dalam kelompok MD-26 di Bangkit Academy 2023 Batch 2, yang telah memberikan bimbingan dan inspirasi yang sangat membantu perkembangan penulis.

Namun, laporan ini tidaklah sempurna. Dalam keterbatasan waktu dan pengalaman, penulis menyadari adanya beberapa kekurangan. Dengan sikap rendah hati, penulis siap menerima kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca. Ini merupakan langkah awal untuk memperbaiki laporan ini dan menjadikannya lebih baik di masa mendatang.

Demikian yang dapat penulis sampaikan dengan tulus. Semoga isi laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca serta rekan-rekan mahasiswa. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Oktober 2024



Ahmad Qurniawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL (Jika Ada)	vi
BAB I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Kegiatan	1
B. Kategori Kegiatan	2
C. Level Kegiatan	3
BAB II. GAMBARAN UMUM	4
A. Profil Penyelenggara	4
B. Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan	5
C. Ruang Lingkup	5
BAB III. METODE PELAKSANAAN	7
A. Tahapan Persiapan	7
B. Tahapan Pelaksanaan	8
C. Tahapan Evaluasi	9
D. Rancangan Jadwal Kegiatan	10
BAB IV. HASIL PELAKSANAAN.....	17
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	17
B. Hasil Tahapan Evaluasi	18
C. Hasil Tahapan Evaluasi	42
D. Realisasi Jadwal Kegiatan	44
E. Kendala Dan Solusi	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran	55
LAMPIRAN	56
A. Brosur	56
B. Sertifikat	56
C. <i>LogBook</i>	58
D. Dokumentasi Kegiatan	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sertifikat Kelas Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang <i>Software</i>	19
Gambar 4.2 Sertifikat Kelas Pengenalan ke Logika Pemrograman	20
Gambar 4.3 Sertifikat Kelas Belajar Dasar <i>Git</i> dengan <i>GitHub</i>	21
Gambar 4.4 Sertifikat Kelas Memulai Pemrograman Dengan <i>Kotlin</i>	22
Gambar 4.5 Sertifikat Kelas Belajar Membuat Aplikasi <i>Android</i> untuk Pemula	22
Gambar 4.6 Sertifikat Kelas Belajar Prinsip Pemrograman <i>SOLID</i>	23
Gambar 4.7 Sertifikat Kelas Belajar <i>Fundamental</i> Aplikasi Android	24
Gambar 4.8 Sertifikat Kelas Belajar Pengembangan Aplikasi Android <i>Intermediate</i>	24
Gambar 4.9 Sertifikat Kelas Belajar Membuat Aplikasi Android dengan <i>Jetpack Compose</i>	25
Gambar 4. 10 Tampilan Desain Antarmuka di <i>Figma</i>	30
Gambar 4.11 Tampilan <i>Spalshscreen</i> dan <i>Welcome</i>	39
Gambar 4.12 Tampilan <i>Login</i> dan <i>Register</i>	39
Gambar 4.13 Tampilan Dari Halaman <i>Home, Gallery, Market, Camera</i> dan cari sayur	40
Gambar 4.14 Tampilan Dari Halaman <i>Select Image</i> dan <i>Predict</i>	41
Gambar 4.15 Transkrip Nilai <i>Bangkit Academy</i>	43

DAFTAR TABEL (Jika Ada)

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan	10
Tabel 4.1 Realisasi Jadwal Kegiatan	44

Daftar Source Code

<i>Source Code 4.1 Tampilan Source Code Main Activity</i>	33
<i>Source Code 4.2 Fitur Cari Sayur</i>	34
<i>Source Code 4.3 Fitur Scan</i>	38