

# BAB I Pendahuluan

## A. Latar Belakang Kegiatan

Program Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) merupakan salah satu program pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar di luar kampus, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu bentuk dari program MBKM adalah program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkolaborasi dengan mitra industri dalam mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis mereka. Program MSIB ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan akademis, tetapi juga pada pembekalan keterampilan yang langsung dapat diterapkan di dunia kerja.

PT Maleo Edukasi Teknologi, sebagai salah satu mitra dalam program MSIB, menyelenggarakan program studi independen dengan fokus pada pengembangan Platform and *Web Developer*, khususnya di bidang *Specialist Education Platform*. Program ini dirancang untuk mengasah keterampilan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan platform edukasi berbasis web yang inovatif dan relevan dengan perkembangan industri teknologi saat ini. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini akan memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan teknologi pendidikan, yang menjadi salah satu kebutuhan penting di era digital.

Melalui program MSIB ini, PT Maleo Edukasi Teknologi bertujuan untuk mencetak talenta-talenta yang siap bersaing di pasar kerja global, khususnya dalam bidang pengembangan platform edukasi. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja langsung dalam tim pengembangan proyek, memperkuat keterampilan teknis dan *soft skills* mereka, serta meningkatkan kemampuan berkolaborasi dalam menghadapi tantangan dunia industri. Dengan adanya program ini diharapkan dapat membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan industri yang terus berkembang.

## B. Kategori Kegiatan

Kegiatan ini termasuk dalam kategori Program Akselerasi, yang bertujuan untuk mempercepat proses pengembangan kompetensi dan pemahaman peserta melalui

pengalaman langsung yang berbasis proyek, serta mendapatkan bimbingan intensif dari para mentor yang berpengalaman dan ahli di bidangnya.

**C. Level Kegiatan**

Kegiatan ini diselenggarakan pada level nasional, yang diselenggarakan oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), dengan peserta yang berasal dari seluruh mahasiswa di berbagai perguruan tinggi yang ada di Indonesia.

## BAB II Gambaran Umum

### A. Profil Penyelenggara

PT Maleo Edukasi Teknologi adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang edukasi dengan berbagai program yang mendukung pengembangan teknologi pembelajaran, termasuk platform berbasis *AI (Artificial Intelligence) and AR (Augmented Reality)*. Gambar 2.1 merupakan logo dari PT Maleo Edukasi Teknologi.



Gambar 2. 1 Logo PT Maleo Edukasi Teknologi

Berikut adalah informasi lengkap mengenai perusahaan ini:

1. Nama : PT Maleo Edukasi Teknologi
2. Lokasi : Golden Madrid 2 Blok F No.19, BSD, Kota Tangerang Selatan.
3. Tipe Industri : Edukasi
4. Jumlah Pegawai : 11-50 *employees*
5. Profil Mitra : *Educourse is an intelligent future education platform for STEAM learning with AI (Artificial Intelligence) and AR (Augmented Reality).*

### B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Berikut ini adalah rincian lokasi dan waktu pelaksanaan program magang:

1. Lokasi : *Online* melalui *Zoom*
2. Waktu : 6 September 2024 – 31 Desember 2024

### C. Ruang Lingkup

Selama program berlangsung, peserta akan terlibat dalam berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan praktis dalam bidang teknologi pendidikan. Fokus utama dari program ini meliputi pemahaman, pengembangan, dan penerapan solusi berbasis teknologi untuk platform edukasi. Peserta akan bekerja secara kolaboratif dalam tim, dibimbing oleh mentor, dan akan berpartisipasi dalam berbagai proyek yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

## **BAB III Metode Pelaksanaan**

### **A. Tahapan Persiapan**

Tahapan persiapan untuk mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) mencakup beberapa langkah utama, yaitu persiapan dokumen, pemilihan mitra, proses seleksi, dan penerimaan mitra. Pada tahap awal, peserta diminta untuk menyiapkan dokumen penting seperti CV, KTP, transkrip nilai, sertifikat pengalaman organisasi, serta asuransi kesehatan jika ada. Dokumen ini kemudian diunggah melalui platform resmi Kampus Merdeka <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id> yang juga digunakan dalam proses pemilihan, seleksi, dan penerimaan mitra. Selain itu, peserta juga diwajibkan melengkapi data diri dan mengajukan surat rekomendasi dari kampus untuk mendukung kelayakan mereka dalam mengikuti program MBKM.

Setelah dokumen diunggah dan surat rekomendasi diterima, peserta memasuki tahap pemilihan mitra. Pemilihan mitra merupakan salah satu tahap yang sangat krusial dalam program MBKM. Proses ini menentukan mitra atau perusahaan yang akan menjadi tempat peserta melaksanakan program MSIB. Pemilihan mitra yang tepat tidak hanya penting untuk memastikan kesesuaian antara minat dan kompetensi peserta dengan kebutuhan mitra, tetapi juga memengaruhi pengalaman belajar yang akan diperoleh peserta. Oleh karena itu, peserta perlu mempertimbangkan dengan seksama pemilihan mitra yang sesuai dengan bidang studi yang diminati, sehingga dapat memperoleh manfaat maksimal dari program ini.

Selanjutnya, setelah pemilihan mitra, dokumen peserta akan melalui proses seleksi oleh perusahaan yang dipilih. Pada tahap seleksi ini, peserta yang lolos pemberkasan akan dihadapkan pada tes tambahan sesuai dengan kebijakan yang berlaku di perusahaan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menilai kesiapan dan kecocokan peserta dalam mengikuti program di perusahaan tersebut.

Tahap terakhir adalah penerimaan mitra. Setelah melalui seleksi, perusahaan akan mengumumkan hasilnya melalui website Kampus Merdeka dan mengirimkan email kepada calon peserta. Peserta kemudian diminta untuk mengonfirmasi penerimaan mereka terhadap perusahaan tersebut. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa peserta secara resmi terdaftar dalam program MBKM dan dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu mengikuti kegiatan MSIB di perusahaan yang terpilih.

## B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi berlangsung selama kurang lebih empat bulan, dimulai pada bulan September 2024 hingga Desember 2024. Selama periode ini, peserta akan terlibat dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan keterampilan mereka. Sebelum masuk pada proses pembelajaran, terdapat sesi *Pra-Onboarding* yang diselenggarakan PT Maleo Edukasi Teknologi dan *Onboarding* yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka. Masuk pada proses pembelajaran, program ini mencakup pembelajaran *hard skill* dan *soft skill* (*expert talk*). Tahapan pembelajaran *hard skill* yang diikuti peserta meliputi:

1. *Introduction to Educational Platform*
2. *Design Thinking in the Context of Educational Technology*
3. *Front-end Web Development for Education Platforms*
4. *Back-end Development for Education Platforms*
5. *Rapid Prototyping & Fullstack Development*
6. *Content Management Systems for Education Platforms*
7. *Gamification and Interactive Elements*
8. *Data Analysis and Visualization for Education Platforms*
9. *Project Development and Presentation*
10. *Capstone Project in Education Institution*

Selain *hard skill*, peserta juga mendapatkan pembekalan mengenai *soft skill* melalui sesi *expert talk*. Materi *soft skill* yang dipelajari peserta meliputi:

1. *Bulding Startup Company*
2. *Exploring Career Decision Making*
3. *Career Radiness Competencie*
4. *Writing a Successful Resume*
5. *How To Ace Your Interview*
6. *Barganing for Advantage: Negotiation Strategy and Tips*
7. *Cultivating Growth Mindset and Building Resilience*
8. *Self Development Series 2: Mastering Grit and Habit*
9. *Strategy for Productivity and Time Management*
10. *Unlocking Your Creativity*
11. Merangkul Perbedaan, Mewujudkan Masyarakat Inklusif untuk Semua
12. *Driving Change Through Effective Leadership*

13. *Sustainability in Bussines*

14. *Bussines Communication and Brand Management*

Seluruh program ini dilaksanakan secara *online* melalui Zoom, memungkinkan peserta untuk mengikuti pembelajaran dari mana saja. Dengan adanya program MSIB ini, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang berguna dalam pengembangan platform edukasi, tetapi juga keterampilan penting dalam dunia kerja seperti manajemen waktu, komunikasi, dan kemampuan beradaptasi dalam menghadapi perubahan.

### C. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi program MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu penilaian kuis, tugas, dan proyek, kehadiran, serta penilaian mentor seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian

No	Bentuk Evaluasi	Kriteria	Nilai	Bobot
1	Penilaian Kuis, Tugas, Proyek	Dapat menyelesaikan proyek yang diberikan, ketepatan waktu, hasil dan kualitas proyek, kontribusi kerja tim	0-100	70%
2	Penilaian Kehadiran	Kehadiran 100%	0-100	20%
3	Penilaian Mentor	Komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis	0-100	10%
<b>Total</b>			<b>0-100</b>	<b>100%</b>

Penilaian kuis, tugas, dan proyek memiliki bobot 70% dari total evaluasi. Penilaian ini menekankan pada kemampuan peserta dalam menyelesaikan proyek yang diberikan dengan tepat waktu, menghasilkan kualitas proyek yang baik, dan berkontribusi secara aktif dalam tim. Selanjutnya, kehadiran peserta memiliki bobot 20%, sehingga kehadiran 100% menjadi salah satu kriteria penting untuk evaluasi. Penilaian terakhir dilakukan oleh mentor dengan bobot 10%, yang mencakup evaluasi atas kemampuan komunikasi, kolaborasi dengan tim, serta berpikir kritis.

#### **D. Rancangan Jadwal Kegiatan**

Program ini akan dilaksanakan mulai bulan September 2024 hingga Desember 2024, dengan durasi sekitar 4 bulan. Aktivitas akan berlangsung setiap hari kerja (Senin hingga Jumat), mulai pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB. Jadwal kegiatan yang akan dijalankan dapat dilihat secara rinci pada Tabel 3.1:

Tabel 3. 2 Rancangan Jadwal Kegiatan

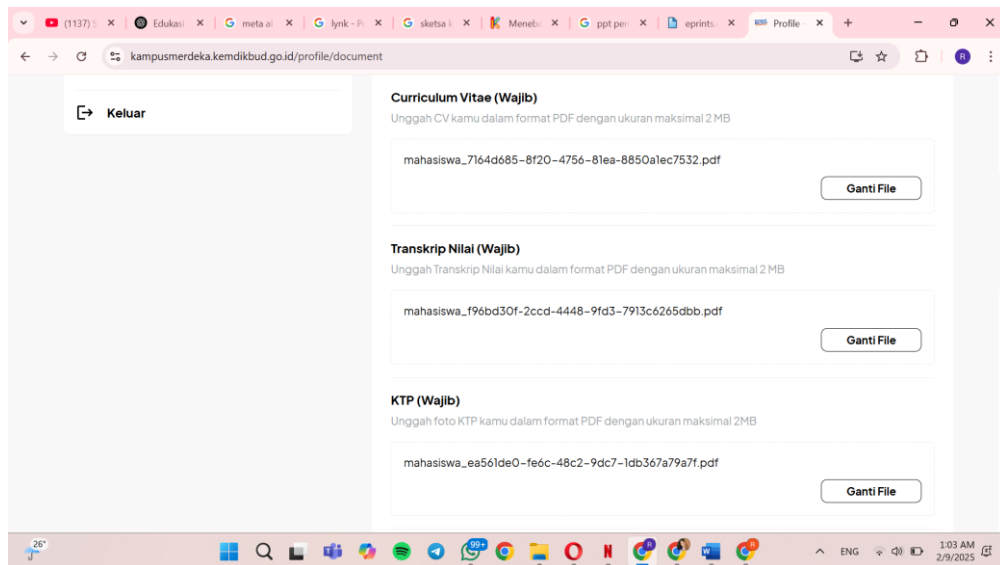
No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	<i>Introduction to Educational Platform</i>	■																	
2	<i>Design Thinking in the Context of Educational Technology</i>		■	■															
3	<i>Front-end Web Development for Education Platforms</i>				■														
4	<i>Back-end Development for Education Platforms</i>					■													
5	<i>Rapid Prototyping &amp; Fullstack Development</i>						■												
6	<i>Content Management Systems for Education Platforms</i>							■	■										
7	<i>Gamification and Interactive Elements</i>									■									
8	<i>Data Analysis and Visualization for Education Platforms</i>										■								
9	<i>Project Development and Presentation</i>											■	■						
10	<i>Capstone Project in Education Institution</i>													■	■	■	■	■	■



## BAB IV Hasil Pelaksanaan

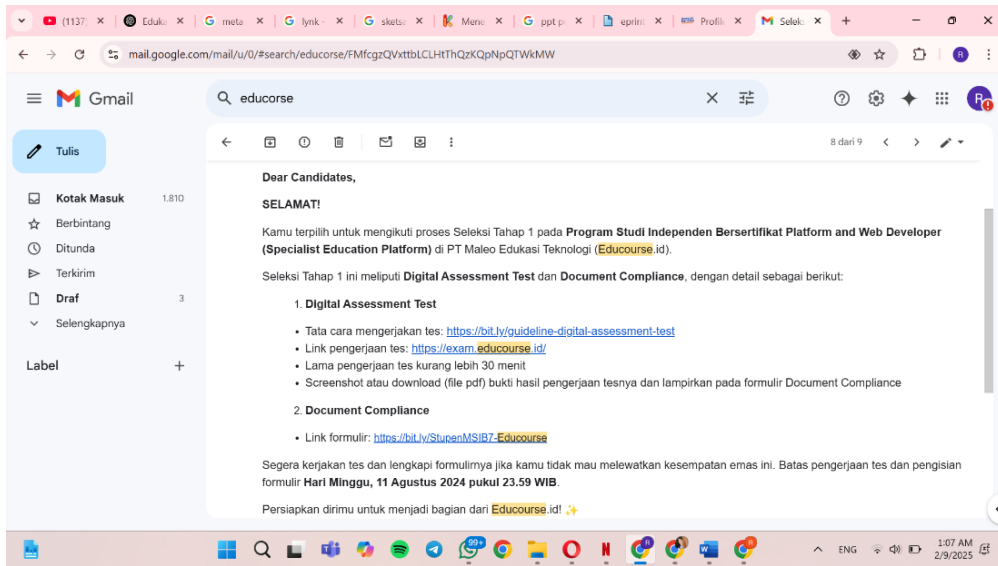
### A. Hasil Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dalam mengikuti program ini meliputi beberapa langkah penting, yaitu persiapan dokumen, pemilihan mitra, proses seleksi, dan akhirnya penerimaan mitra. Pada tahap pertama, peserta diminta untuk menyiapkan dokumen yang diperlukan, kemudian mengunggahnya ke website Kampus Merdeka di <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id> seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.1.



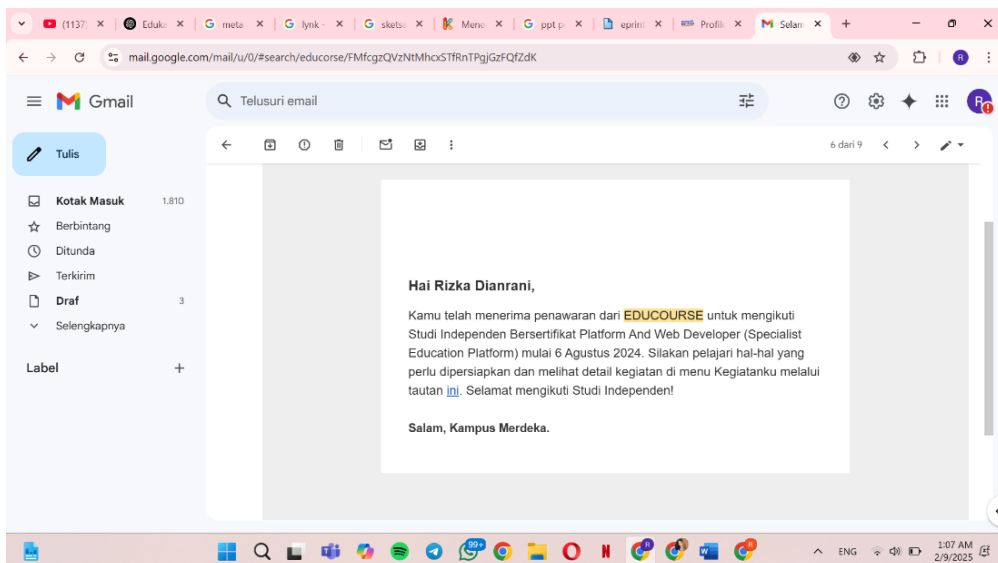
Gambar 4. 1 Mengunggah Dokumen

Setelah itu, peserta melanjutkan dengan mendaftar ke minimal 22 perusahaan yang terdaftar di platform tersebut. Setiap peserta yang lolos seleksi pemberkasan akan mengikuti tes tambahan sesuai dengan kebijakan masing-masing perusahaan. Tes tambahan ini bertujuan untuk mengukur kesiapan peserta yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



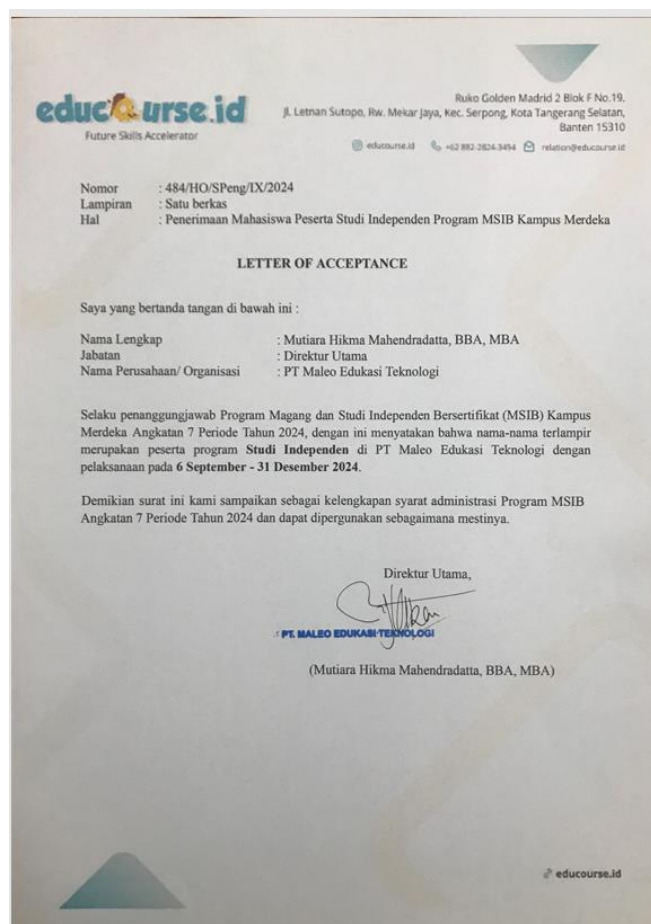
Gambar 4. 2 Digital Assessment Test

Apabila peserta berhasil lulus tes tambahan, peserta akan menerima pengumuman mengenai hasil seleksi melalui website kampus mereka dan email, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Pengumuman Hasil Seleksi

Sebagai hasil dari tahapan persiapan yang dilakukan selama pendaftaran MSIB di website Kampus Merdeka, peserta mendapatkan *latter of acceptance* yang menunjukkan penerimaan mahasiswa peserta Studi Independen program MSIB Kampus Merdeka di PT Maleo Edukasi Teknologi. Perusahaan ini menawarkan program Studi Independen Bersertifikat dengan fokus pada *Platform And Web Developer (Specialist Education Platform)*.



Gambar 4. 4 Latter Of Acceptance

Setelah diterima di program Studi Independen Bersertifikat *Platform And Web Developer (Specialist Education Platform)*, peserta diwajibkan mengikuti proses pembelajaran selama 4 bulan. Kegiatan ini dilakukan setiap Senin hingga Jumat, mulai pukul 09.00 hingga 17.00 WIB, dengan rincian jadwal yang bisa dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Jadwal Pembelajaran

Hari	Kegiatan
Senin	<i>Live Lecture (Zoom) dan FGD</i>
Selasa	<i>Self Learning, Quiz, dan Assignment</i>
Rabu	<i>Self Learning, Quiz, dan Assignment</i>
Kamis	<i>Expert Talk (Zoom), Quiz, dan Assignment</i>
Jumat	<i>Group Presentation (Zoom) dan Weekly Evaluation</i>

Sebagai bagian dari hasil persiapan, peserta diberikan silabus yang ada pada tabel 4.2. Silabus ini berisi rencana kegiatan, materi yang akan dipelajari, dan tujuan pembelajaran setiap sesi. Dengan silabus ini, peserta diharapkan lebih mudah memahami apa yang akan dipelajari dan target yang ingin dicapai selama mengikuti kegiatan.

Tabel 4. 2 Silabus Pembelajaran

No	Minggu ke-	Topik	Waktu (jam)	SKS
1	1	<i>Introduction to Educational Platform</i>	60	2
2	2-3	<i>Design Thinking in the Context of Educational Technology</i>	100	3
3	4	<i>Front-end Web Development for Education Platforms</i>	60	3
4	5	<i>Back-end Development for Education Platforms</i>	60	
5	6	<i>Rapid Prototyping &amp; Fullstack Development</i>	60	2
6	7-8	<i>Content Management Systems for Education Platforms</i>	100	3
7	9	<i>Gamification and Interactive Elements</i>	60	
8	10	<i>Data Analysis and Visualization for Education Platforms</i>	60	3
9	11-12	<i>Project Development and Presentation</i>	100	
10	13-18	<i>Capstone Project in Education Institution</i>	240	4
<b>Total</b>			<b>900</b>	<b>20</b>

## B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

Sebelum masuk ke pembelajaran, program dimulai dengan sesi *Pra-Onboarding* yang diselenggarakan oleh PT Maleo Edukasi Teknologi hari Kamis tanggal 5 September 2024. Pada sesi ini dilakukan pembagian mentor dan pembentukan kelompok yang terdiri dari delapan peserta. Setiap kelompok diberikan tugas mingguan yang harus diselesaikan bersama-sama. Tugas utama yang dihadapi oleh

setiap kelompok adalah merancang dan mengembangkan sebuah platform edukasi berbasis website. Meskipun tidak ada pembagian peran khusus dalam kelompok, seluruh anggota harus bekerja sama untuk mengimplementasikan setiap topik yang diajarkan selama program berlangsung. Selanjutnya pada hari Jumat tanggal 6 September 2024 diselenggarakan sesi *Onboarding*, sesi ini berisi penjelasan mengenai program MSIB dan keberhasilan dari program tersebut.

Masuk pada sesi pembelajaran, selama mengikuti program MSIB di Educourse yang berlangsung selama empat bulan, peserta mengikuti dua jenis pembelajaran utama, yaitu pembelajaran *hard skill* dan *expert talk (soft skill)*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai kedua jenis pembelajaran yang telah dilakukan selama program ini berlangsung:

**a. Pembelajaran *Hard Skill***

Pembelajaran *hard skill* dilaksanakan secara *asynchronous* setiap hari Senin selama 2 jam. Sesi ini dipandu oleh para ahli yang berpengalaman di bidangnya, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang dibutuhkan. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *synchronous* melalui website <https://studi-independen.id> setiap hari Selasa dan Rabu. Pada sesi ini, peserta diberikan kuis dan tugas terkait materi yang sedang dibahas. Kemudian, pada hari Jumat, dilaksanakan sesi presentasi kelompok. Materi yang dibahas dalam pembelajaran ini meliputi:

**1. *Introduction to Educational Platform***

Pembelajaran mengenai *Introduction to Educational Platform* dilakukan pada minggu pertama, dari 9 hingga 13 September 2024. Materi ini membahas platform pendidikan dan proses bisnis di bidang pendidikan. Peserta mempelajari cara menganalisis elemen-elemen pada platform pendidikan. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2, esai, serta analisis SWOT website “MySkill”. Tim kemudian mempresentasikan hasil analisis tersebut pada hari Jumat, 13 September 2024.

**2. *Design Thinking in the Context of Educational Technology***

Pembelajaran mengenai *Introduction to Educational Platform* dilakukan pada minggu kedua, dari 17 hingga 20 September 2024. Materi ini membahas mengenai *design thinking* dan *business model canvas* untuk membuat suatu produk. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta menyusun

*education platform* yang diberi nama “NAN.EDU” yang menyediakan kursus mengenai *financial*, kemudian mempresentasikannya dengan peta *persona*, peta empati, dan *business model canvas*. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 20 September 2024.

### 3. *Front-end Web Development for Education Platforms*

#### - *Introduction to Front end Web Development*

Pembelajaran mengenai *Introduction to Front end Web Development* dilakukan pada minggu ketiga, dari 23 hingga 27 September 2024. Materi ini membahas mengenai dasar-dasar tentang pengembangan web bagian depan (*front-end*). Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan materi yang diberikan berupa *front-end* dasar (HTML) ke dalam proyek “NAN.EDU”. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 27 September 2024.

#### - *Front-End Web Development: CSS and Bootstrap*

Pembelajaran mengenai *Front-End Web Development: CSS and Bootstrap* dilakukan pada minggu keempat, dari 30 September hingga 4 Oktober 2024. Materi ini membahas mengenai konsep dan teknik terkait CSS yang digunakan untuk merancang tampilan visual website, serta Bootstrap *framework* CSS untuk membuat desain responsif. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan *front-end* dengan menggunakan CSS dan bootstrap ke dalam proyek “NAN.EDU”. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 4 Oktober 2024.

#### - *Front-End Web Development: JavaScript*

Pembelajaran mengenai *Front-End Web Development: JavaScript* dilakukan pada minggu kelima, dari 7 hingga 11 Oktober 2024. Materi ini membahas mengenai konsep dasar dan teknik dalam pemrograman JavaScript yang mencakup variabel, fungsi, struktur control, serta manipulasi DOM. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan *front-end* dengan menambahkan JavaScript ke dalam proyek “NAN.EDU”. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 11 Oktober 2024.

- *Front-End Web Development: JQuery*

Pembelajaran mengenai *Front-End Web Development: JQuery* dilakukan pada minggu keenam, dari 14 hingga 19 Oktober 2024. Materi ini membahas mengenai JQuery yang dapat mempermudah manipulasi DOM, penanganan event, animasi, dan interaksi dengan elemen HTML. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan materi *front-end* dengan menambahkan JQuery ke dalam projek "NAN.EDU". Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 19 Oktober 2024.

- *Web Design Rules & Framework, Component & Layout Pattern*

Pembelajaran mengenai *Web Design Rules & Framework, Component & Layout Pattern* dilakukan pada minggu ketujuh, dari 21 hingga 25 Oktober 2024. Materi ini membahas mengenai prinsip desain web, penggunaan framework, serta cara menerapkan layout dan komponen desain untuk website yang responsif dan *user-friendly*. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan *web design rules* dan *framework* ke dalam projek "NAN.EDU". Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 25 Oktober 2024.

4. *Back-end Development for Education Platform*

Pembelajaran mengenai *Introduction to Back-end Development: Python* dilakukan pada minggu kedelapan, dari 28 Oktober hingga 1 November 2024. Materi ini membahas mengenai dasar-dasar *back-end development* menggunakan Python, termasuk struktur data, algoritma, dan lainnya. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mengimplementasikan *back-end* dengan menambahkan Python ke dalam projek "NAN.EDU".

5. *Rapid Prototyping & Fullstack Development*

- *Introduction to Back end Development: Django*

Pembelajaran mengenai *Introduction to Back end Development: Django* dilakukan pada minggu kesembilan, dari 4 hingga 8 November 2024. Materi ini membahas mengenai Django, bagaimana cara menginstal, membuat *app*, *migrate*, *models*. dan membuat form sederhana. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta

mengimplementasikan materi *front-end* menggunakan *framework* Django ke dalam proyek “NAN.EDU”.

- *Introduction to Back end Development: Django (2)*

Pembelajaran mengenai *Introduction to Back end Development: Django (2)* dilakukan pada minggu kesepuluh, dari 11 hingga 15 November 2024. Materi ini menjelaskan pemahaman lanjutan mengenai pengembangan aplikasi web menggunakan Django. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1, kuis 2, kuis 3, dan kuis 4 serta mengimplementasikan konsep Django yang telah dipelajari ke dalam proyek “NANEDU”. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 15 November 2024.

6. *Content Management Systems for Education Platforms*

Pembelajaran mengenai *Content Management Systems for Education Platform* dilakukan pada minggu kesebelas, dari 18 hingga 22 November 2024. Materi ini membahas mengenai konsep dan implementasi sistem manajemen konten pada platform pendidikan. Tugas yang diberikan yaitu kuis 1.

7. *Gamification and Interactive Elements*

Pembelajaran mengenai *Gamification and Interactive Elements* dilakukan pada minggu ke dua belas, dari 25 hingga 29 November 2024. Materi ini membahas mengenai penerapan gamifikasi dan elemen interaktif dalam pembelajaran. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta merancang materi *gamification* ke dalam proyek “NAN.EDU”. Tim kemudian mempresentasikan hasil diskusi tersebut pada hari Jumat, 29 November 2024.

8. *Data Analysis and Visualization for Education Platforms*

Pembelajaran mengenai *Data Analysis and Visualization for Education Platforms* dilakukan pada minggu ke tiga belas, dari 2 hingga 6 Desember 2024. Materi ini membahas mengenai pentingnya analisis data dan visualisasi, serta bagaimana memanfaatkan data untuk mengambil keputusan. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 serta menganalisis data yang diberikan dan menyajikannya dalam bentuk visual yang mudah dipahami.



#### 9. *Project Development and Presentation*

Pembelajaran mengenai *Project Development & Presentation* dilakukan pada minggu ke empat belas, dari 9 hingga 13 Desember 2024. Materi ini membahas mengenai pengembangan proyek dari ide hingga presentasi, serta teknik efektif dalam menyampaikan ide dan hasil proyek kepada audiens. Tugas yang diberikan meliputi kuis 1 dan kuis 2 serta mempresentasikan proyek "NAN.EDU" agar mendapatkan umpan balik untuk persiapan *Final Presentation* pada hari Jumat, 13 Desember 2024.

#### 10. *Capstone Project in Education Institution*

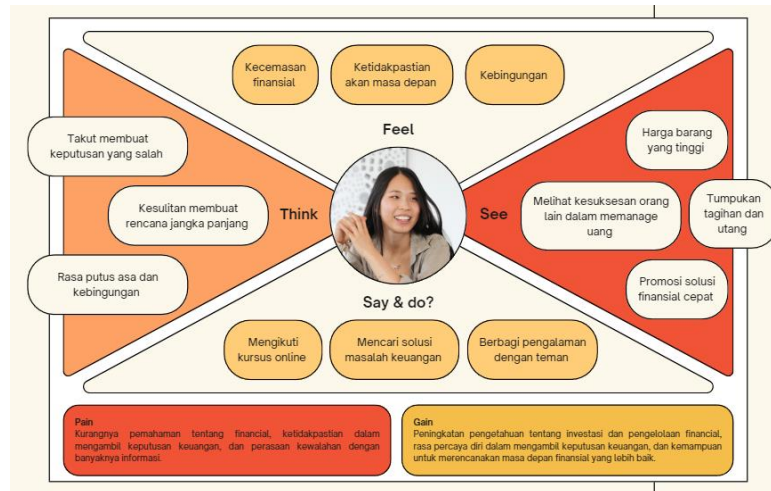
Kegiatan *Final Capstone Project Presentation* digunakan untuk menyelesaikan semua tugas proyek dan melakukan *final presentation* aplikasi "NAN.EDU" pada hari Senin, 16 Desember 2024.

Setelah mengikuti semua pembelajaran *hard skill* selama empat bulan di PT Maleo Edukasi Teknologi, hasil dari pembelajaran ini yaitu sebuah platform edukasi bernama NAN.EDU. Platform ini dibuat karena pendidikan finansial menjadi kebutuhan penting di era modern, namun tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih rendah. Berdasarkan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2022, indeks literasi keuangan di Indonesia hanya 49,68%, sementara indeks inklusi keuangan sudah mencapai 85,10%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun banyak orang menggunakan layanan keuangan, mereka belum memahami cara mengelolanya dengan baik. Akibatnya, banyak yang terjebak hutang, sulit menabung, atau tidak memiliki rencana keuangan jangka panjang.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, NAN.EDU hadir sebagai solusi. Platform ini menawarkan edukasi keuangan berbasis teknologi dengan menyediakan materi literasi keuangan yang sesuai kebutuhan. Berikut ini merupakan detail mengenai proyek NAN.EDU.

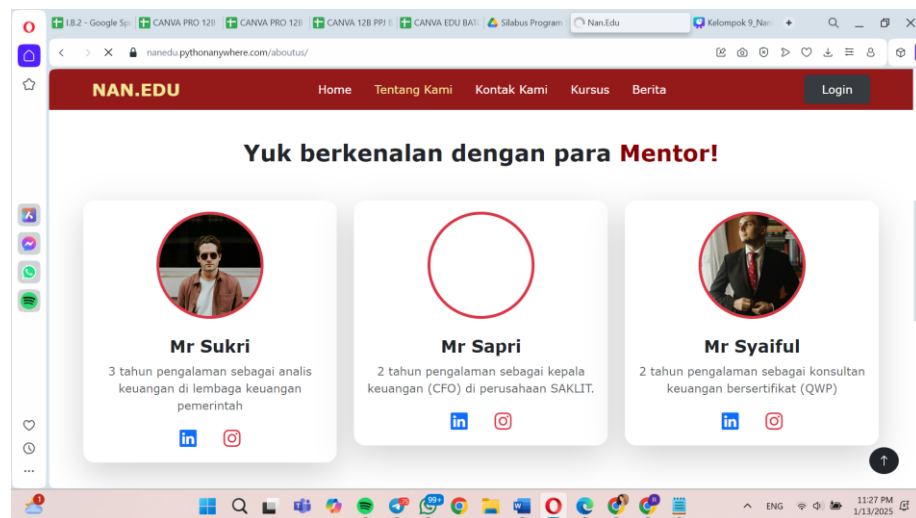
##### - Job Desk

Anggota kelompok program MSIB di Educourse tidak memiliki pembagian peran yang khusus, melainkan bekerja sama dalam mengimplementasikan setiap topik yang diajarkan selama program berlangsung. Penulis secara aktif berpartisipasi dalam berbagai tugas yang diberikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.1, 4.2, 4.3, dan 4.4 berikut:



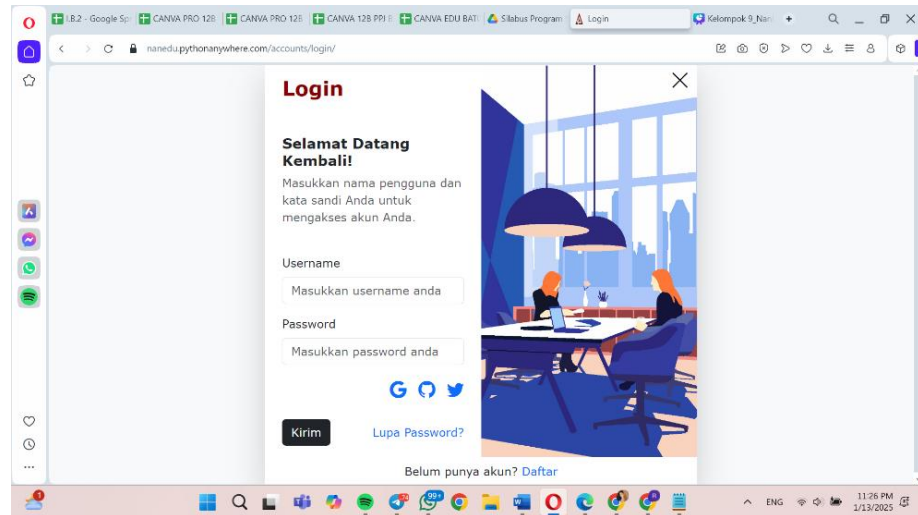
Gambar 4. 5 Peta Empati

Penulis membuat peta empati untuk memahami kebutuhan, perasaan, dan masalah pengguna NAN.EDU. Dengan peta ini, tim dapat merancang solusi yang sesuai untuk memfasilitasi edukasi finansial secara efektif. Peta empati menjadi dasar untuk pembuatan website NAN.EDU yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



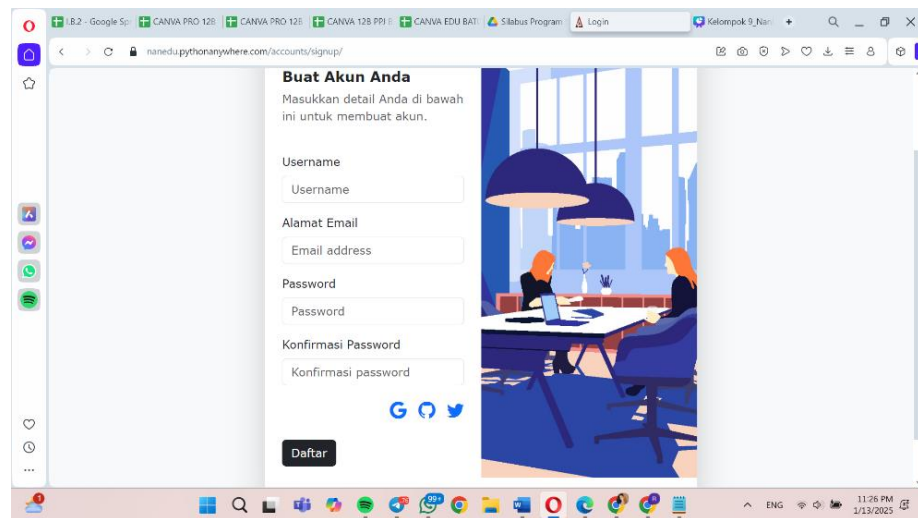
Gambar 4. 6 Halaman Mentor

Penulis mengembangkan tampilan halaman web untuk memperkenalkan mentor di NAN.EDU. Halaman ini dirancang dengan menampilkan informasi seperti nama, pengalaman, dan keahlian mentor agar pengguna dapat memilih mentor yang sesuai.



Gambar 4. 7 Halaman Login

Penulis juga bertugas membuat halaman login untuk pengguna NAN.EDU. Halaman ini menyediakan formulir sederhana bagi pengguna untuk memasukkan username dan password.



Gambar 4. 8 Halaman Register

Selain itu, penulis membuat halaman register untuk pengguna baru NAN.EDU. Halaman ini dirancang dengan formulir yang meminta data seperti username, email, dan password.

Seluruh tugas pengembangan halaman web tersebut mengimplementasikan Bootstrap sebagai kerangka kerja utama untuk desain. Bootstrap digunakan untuk memastikan tampilan halaman yang responsif,

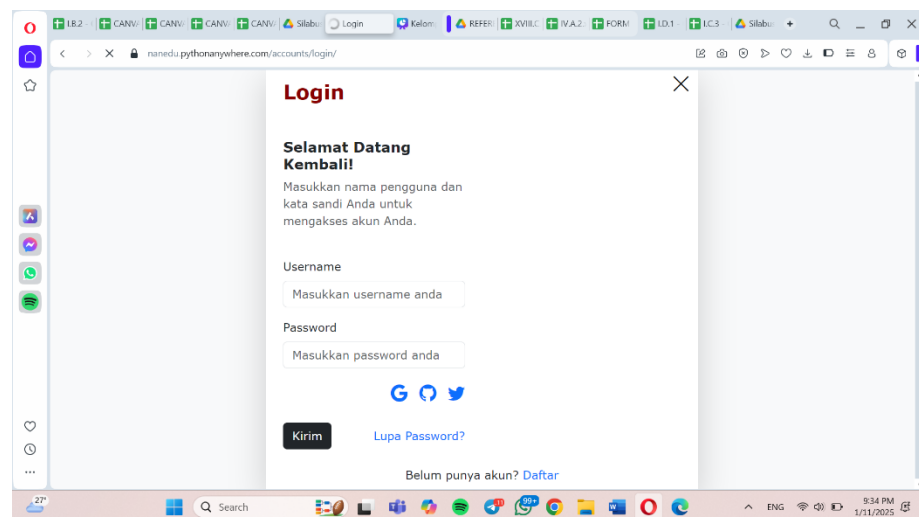
modern, dan menarik di berbagai perangkat, sehingga mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik.

- Hasil



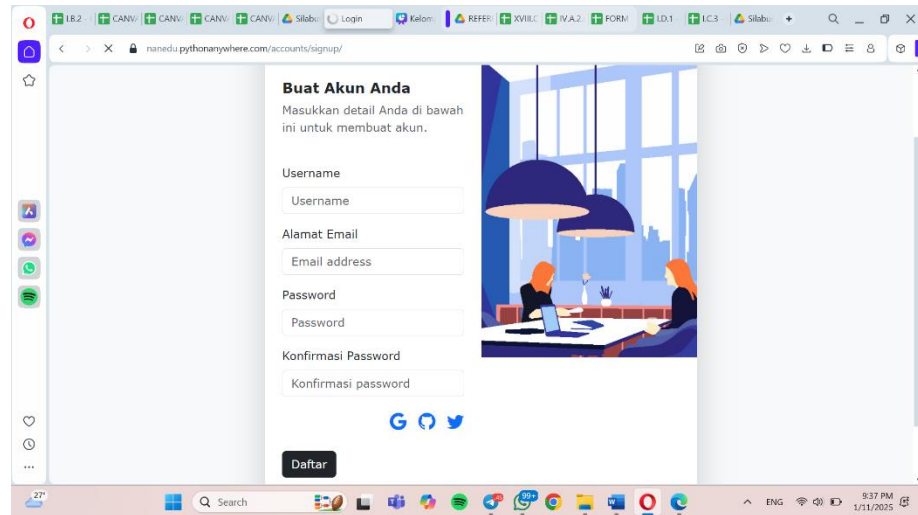
Gambar 4. 9 Halaman Utama Pengguna

Gambar 4.1 menunjukkan tampilan halaman utama dari website NAN.EDU. Di halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai kursus yang ditawarkan terkait keuangan.



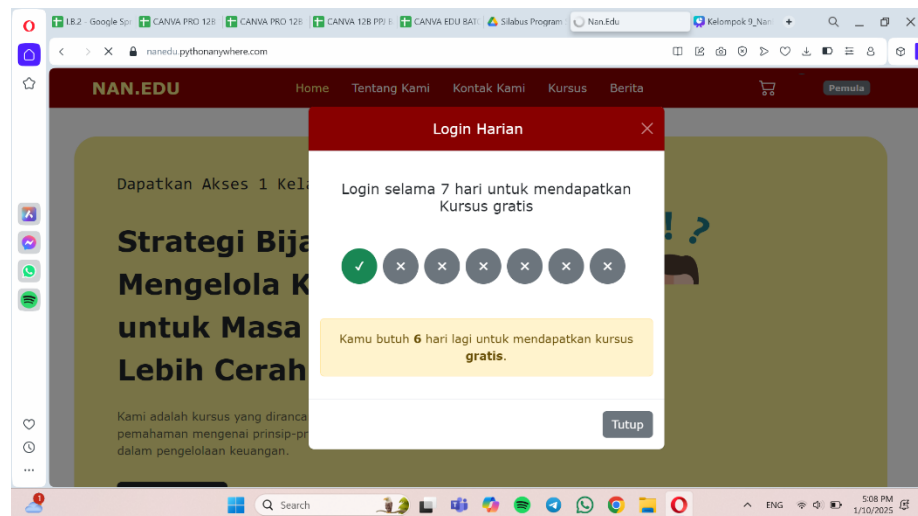
Gambar 4. 10 Halaman Login

Gambar 4.2 memperlihatkan tampilan halaman login NAN.EDU. Di sini, pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password* agar dapat mengakses akun mereka. Pengguna baru dapat menuju halaman registrasi untuk membuat akun baru.



Gambar 4. 11 Halaman Registrasi

Gambar 4.3 menunjukkan tampilan halaman registrasi, di mana pengguna baru dapat membuat akun dengan mengisi data seperti *username*, email, dan *password*. Setelah mendaftar, pengguna dapat login ke website NAN.EDU.



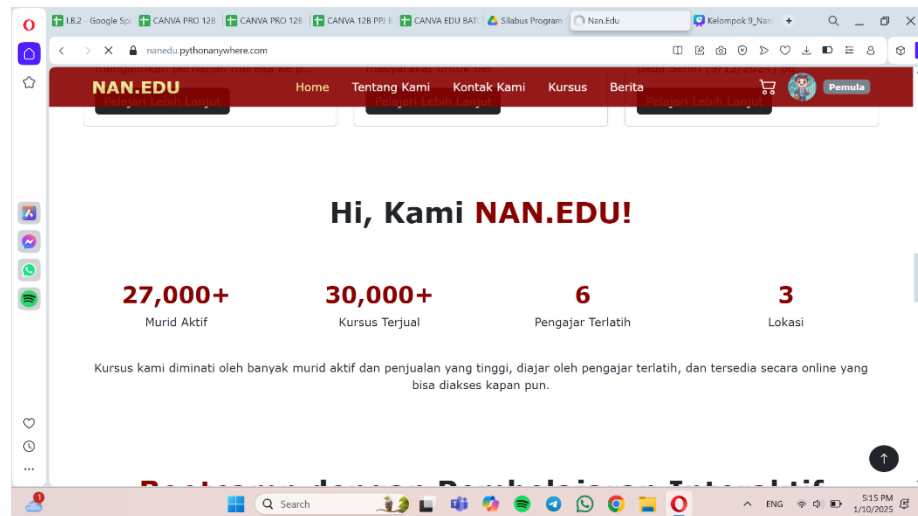
Gambar 4. 12 Gamification

Gambar 4.4 memperlihatkan fitur gamification yang ada di NAN.EDU. Apabila pengguna mengakses website NAN.EDU selama 7 hari berturut akan mendapatkan kursus gratis.



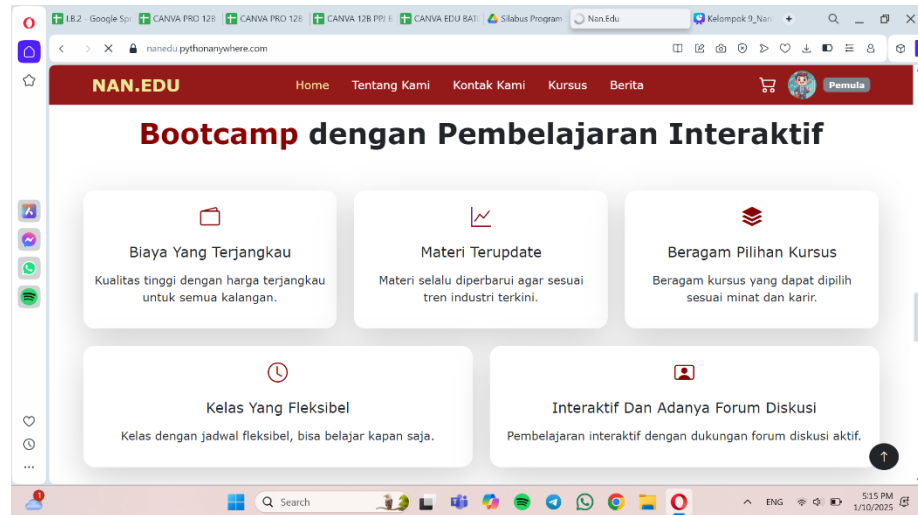
Gambar 4. 13 Halaman Utama Setelah Login

Gambar 4.5 menunjukkan tampilan halaman utama yang diakses setelah pengguna login. Di sini, pengguna dapat melihat kursus yang mereka ikuti, progres belajar, dan rekomendasi kursus lainnya sesuai dengan minat mereka.



Gambar 4. 14 Halaman Utama “Hi, Kami NAN.EDU!”

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan halaman untuk menampilkan statistik seperti jumlah murid aktif, kursus terjual, dan data penting lainnya yang menggambarkan keberhasilan NAN.EDU.



Gambar 4. 15 Halaman Keunggulan NAN.EDU

Gambar 4.7 menampilkan halaman yang berisi informasi tentang keunggulan yang ditawarkan NAN.EDU.



Gambar 4. 16 Halaman Konsultasi

Gambar 4.8 menunjukkan fitur konsultasi yang memungkinkan pengguna untuk menghubungi mentor atau tim NAN.EDU melalui WhatsApp jika membutuhkan bantuan atau ingin mendiskusikan materi lebih lanjut.



Gambar 4. 17 Halaman Ulasan

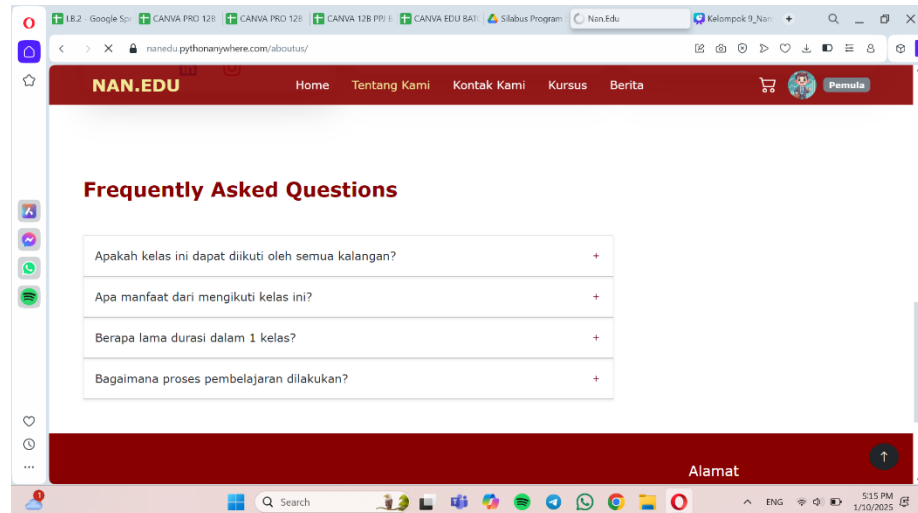
Gambar 4.9 menunjukkan halaman ulasan yang menampilkan testimoni dari peserta kursus sebelumnya. Halaman ini memberikan gambaran mengenai pengalaman belajar mereka di NAN.EDU yang bisa membantu calon pengguna untuk memilih kursus yang tepat.



Gambar 4. 18 Halaman Tentang Kami

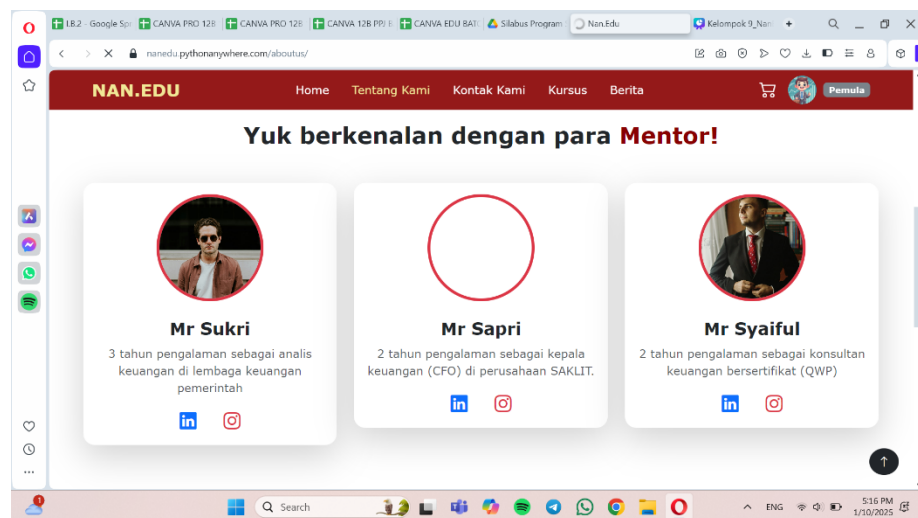
Gambar 4.10 memperlihatkan halaman yang berisi informasi tentang NAN.EDU. Pengguna bisa memahami tujuan dari NAN.EDU dan bagaimana mereka berusaha memberikan pendidikan yang berkualitas dalam bidang keuangan.





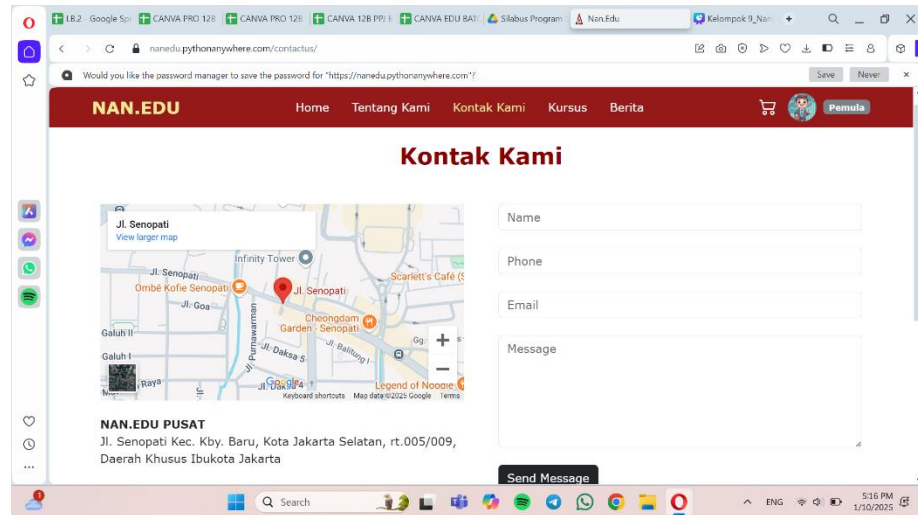
Gambar 4. 19 Halaman FAQ

Gambar 4.11 menunjukkan halaman FAQ, di mana pengguna dapat menemukan jawaban untuk pertanyaan yang sering diajukan mengenai penggunaan website NAN.EDU.



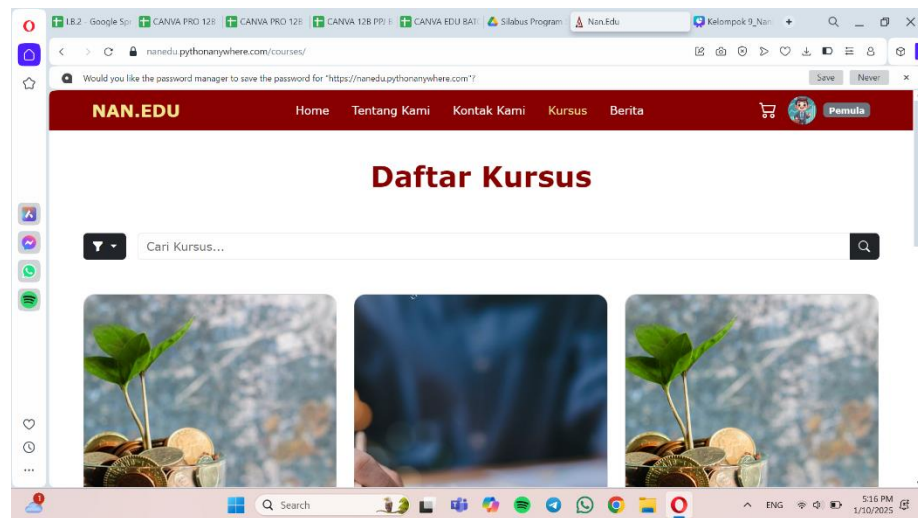
Gambar 4. 20 Halaman Daftar Mentor

Gambar 4.12 menampilkan daftar mentor yang ada di NAN.EDU. Setiap mentor dilengkapi dengan informasi mengenai akun media sosial mentor dan pengalaman mereka.



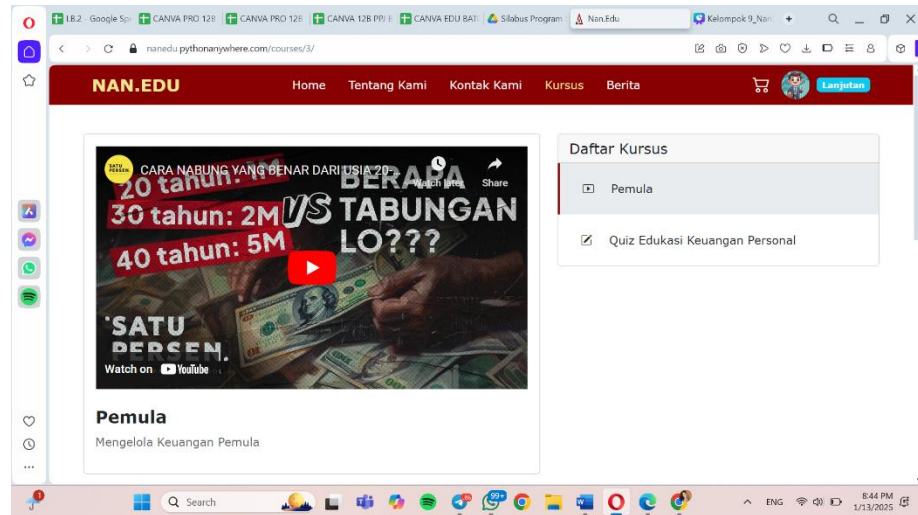
Gambar 4. 21 Halaman Kontak Kami

Gambar 4.13 memperlihatkan halaman kontak kami, yang menampilkan peta lokasi kantor NAN.EDU dan formulir untuk mengirim pesan kepada tim NAN.EDU.



Gambar 4. 22 Halaman Kursus

Gambar 4.14 menunjukkan daftar kursus yang tersedia di NAN.EDU. Pengguna bisa memilih kursus yang sesuai dengan minat mereka.



Gambar 4. 23 Halaman *Learning*

Gambar 4.15 menunjukkan tampilan halaman kursus yang sedang dipelajari oleh pengguna. Di halaman ini, pengguna dapat mengakses materi pembelajaran, melihat video, quiz, dan mengikuti instruksi yang disediakan.



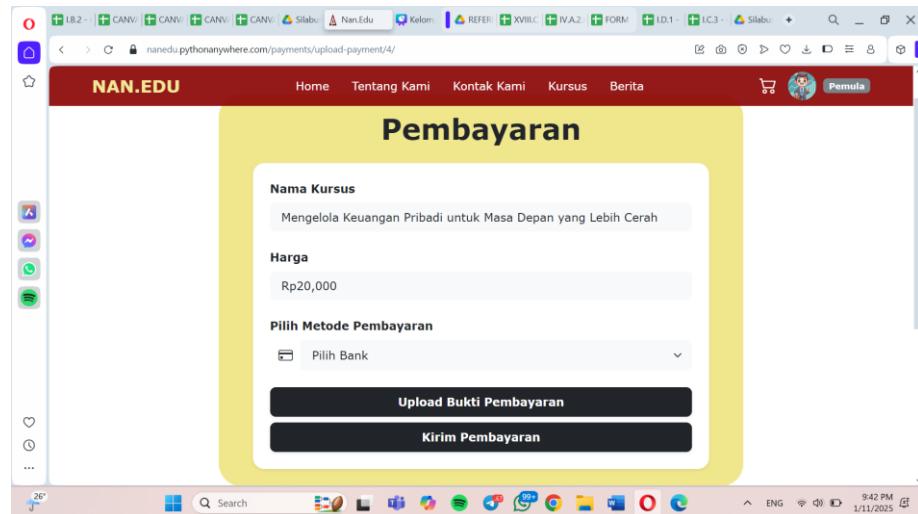
Gambar 4. 24 Halaman Quiz

Gambar 4.16 memperlihatkan tampilan halaman quiz, di mana pengguna bisa menguji pemahaman mereka setelah menyelesaikan materi kursus. Quiz ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana pengguna menguasai topik yang telah dipelajari.



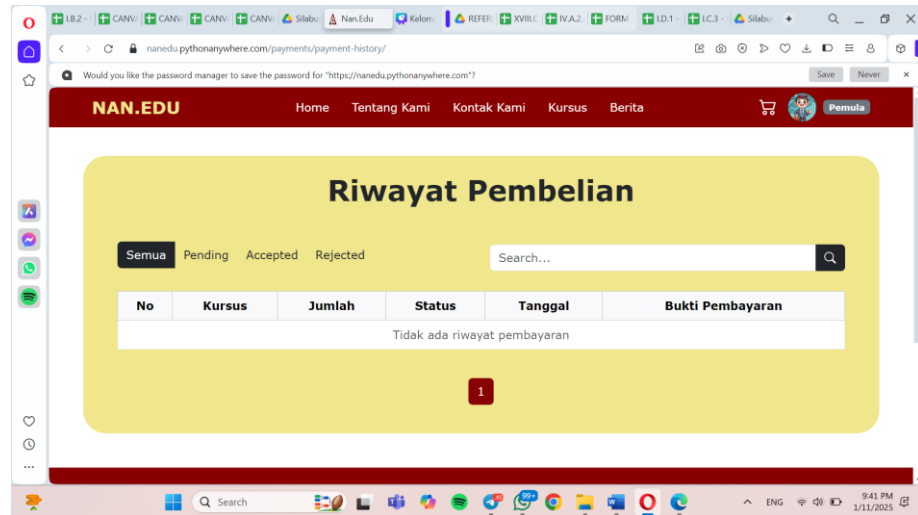
Gambar 4. 25 Halaman Daftar Berita

Gambar 4.17 menunjukkan halaman yang berisi berita terbaru mengenai perkembangan di dunia keuangan serta update terkait dengan NAN.EDU. Pengguna dapat mengikuti informasi terkini untuk menambah wawasan mereka.



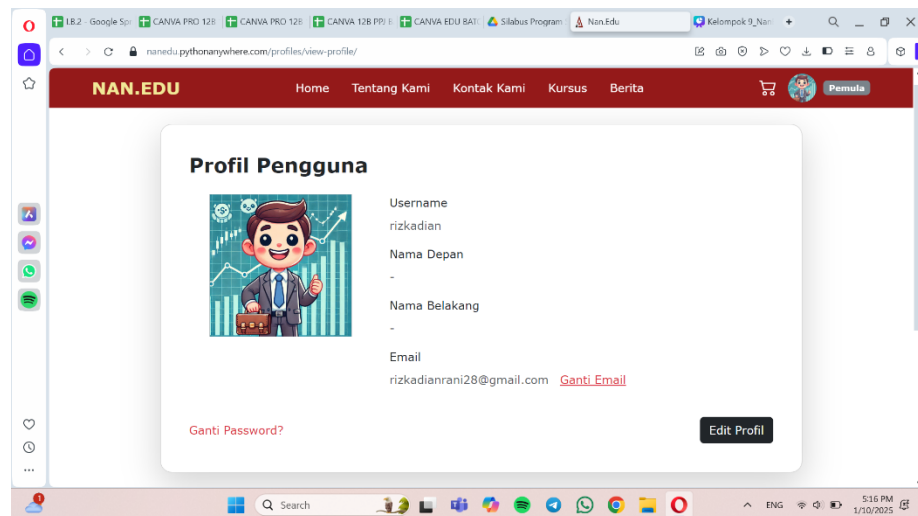
Gambar 4. 26 Halaman Pembayaran

Gambar 4.18 menampilkan halaman pembayaran, untuk pengguna melakukan transaksi kursus yang telah dipilih.



Gambar 4. 27 Halaman Riwayat Pembelian

Gambar 4.19 menunjukkan halaman yang berisi riwayat pembelian pengguna, termasuk kursus yang telah dibeli dan status pembayaran. Halaman ini memudahkan pengguna untuk melacak transaksi yang telah dilakukan.



Gambar 4. 28 Halaman Profil

Gambar 4.20 memperlihatkan halaman profil pengguna, di mana pengguna dapat mengedit informasi pribadi mereka, seperti nama, foto profil, dan email.



Gambar 4. 29 Logout

Gambar 4.21 menunjukkan modal logout yang digunakan pengguna untuk keluar dari akun mereka.

Secara keseluruhan, NAN.EDU merupakan platform edukasi yang berfokus tentang keuangan. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran bagi penggunanya, mulai dari kursus interaktif, gamification, konsultasi dengan mentor, hingga evaluasi melalui quiz. Pengguna dapat mengakses kursus dengan mudah dan berinteraksi dengan komunitas melalui fitur ulasan dan konsultasi. Dengan adanya berbagai fitur yang lengkap, NAN.EDU memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan berkualitas. Website NAN.EDU dapat diakses melalui link berikut: <https://nanedu.pythonanywhere.com>.

**b. Expert Talk (Soft Skill)**

Sesi *Expert Talk* dilaksanakan secara *asynchronous* setiap hari Kamis, di mana peserta diberikan tugas untuk meresume sesi tersebut. Kegiatan ini diadakan seminggu sekali dengan durasi sekitar 2 jam. Sesi ini dipandu oleh para ahli yang berpengalaman dalam bidangnya, sehingga peserta mendapatkan pelatihan berkualitas untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Melalui sesi ini, peserta diajak untuk mengeksplorasi berbagai topik penting yang berhubungan dengan pengembangan diri, kesiapan karier, dan manajemen bisnis. Berikut materi dari sesi *expert talk* yang telah terlaksana:

1. *Bulding Startup Company* membahas mengenai faktor & strategi membangun *startup company*.
2. *Exploring Career Decision Making* membahas mengenai berbagai aspek pengambilan keputusan karir.
3. *Career Radiness Competencie* membahas mengenai kompetensi yang dibutuhkan untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja.
4. *Writing a Successful Resume* membahas mengenai cara menulis *resume* yang menarik dan efektif sesuai dengan standar industri.
5. *How To Ace Your Interview* membahas mengenai tips dan trik tentang cara mempersiapkan diri untuk wawancara kerja.
6. *Barganing for Advantage: Negotiation Strategy and Tips* membahas mengenai cara mengembangkan diri, membangun kepercayaan diri, dan bagaimana menjadi pribadi yang lebih baik secara profesional maupun pribadi.
7. *Cultivating Growth Mindset and Building Resilience* membahas mengenai pentingnya *growth mindset* dan ketahanan mental untuk menghadapi tantangan karier dan kehidupan profesional.
8. *Self Development Series 2: Mastering Grit and Habit* membahas mengenai pentingnya grit (ketekunan) dan habit (kebiasaan) dalam mencapai kesuksesan jangka panjang, terutama dalam pengembangan karier dan peningkatan keterampilan teknis.
9. *Strategy for Productivity and Time Management* membahas mengenai pentingnya dan cara meningkatkan produktivitas dan mengelola waktu secara efektif, baik dalam belajar maupun dalam pekerjaan profesional.
10. *Unlocking Your Creativity* membahas mengenai pentingnya kreativitas dan bagaimana cara mengembangkan kreativitas dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.
11. Merangkul Perbedaan, Mewujudkan Masyarakat Inklusif untuk Semua membahas mengenai pentingnya merangkul keberagaman, di mana setiap individu merasa dihargai dan diterima tanpa diskriminasi.
12. *Driving Change Through Effective Leadership* membahas mengenai bagaimana menjadi pemimpin untuk mendorong perubahan positif dalam organisasi.

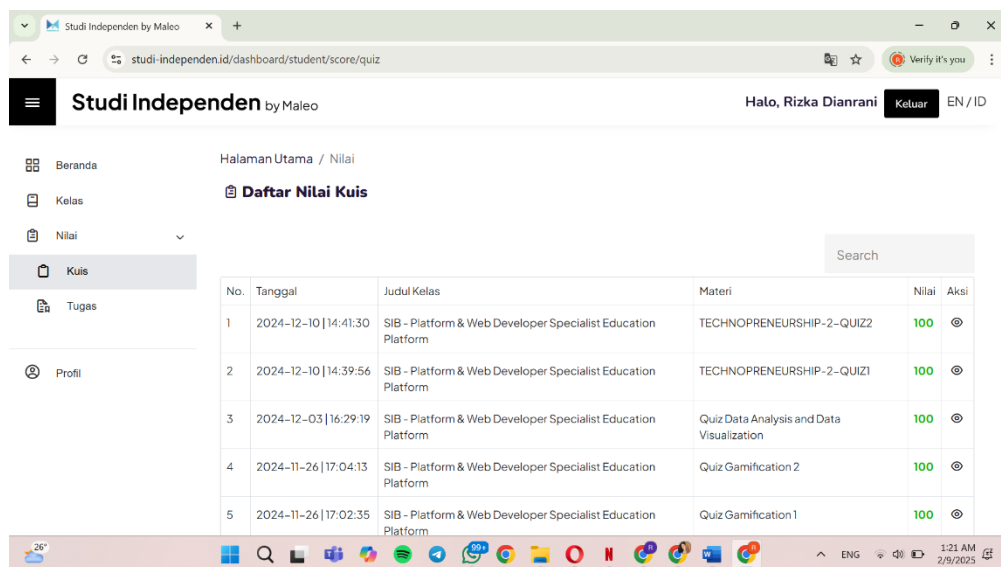
13. *Sustainability in Bussines* membahas mengenai bagaimana perusahaan dapat menerapkan prinsip keberlanjutan dalam bisnis.

14. *Bussines Communication and Brand Management* membahas mengenai pentingnya komunikasi bisnis yang efektif dan pengelolaan merek dalam mencapai tujuan organisasi.

Sesi ini menjadi kesempatan berharga bagi peserta untuk mengembangkan wawasan yang lebih luas, menumbuhkan pola pikir positif, dan meningkatkan daya saing di dunia kerja.

### C. Hasil Tahapan Evaluasi

Selama mengikuti program MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi, peserta diberikan kuis setiap hari Selasa dan Rabu. Kuis ini digunakan untuk mengukur pemahaman peserta tentang materi yang diberikan. Peserta yang mendapatkan nilai di bawah 70 dapat mengerjakan kuis ulang maksimal 2 kali hingga mencapai nilai di atas 70. Hasil dari kuis tersebut dapat dilihat pada gambar 4.26.



No.	Tanggal	Judul Kelas	Materi	Nilai	Aksi
1	2024-12-10   14:41:30	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	TECHNOPRENEURSHIP-2-QUIZ2	100	👁
2	2024-12-10   14:39:56	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	TECHNOPRENEURSHIP-2-QUIZ1	100	👁
3	2024-12-03   16:29:19	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Data Analysis and Data Visualization	100	👁
4	2024-11-26   17:04:13	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Gamification 2	100	👁
5	2024-11-26   17:02:35	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Gamification 1	100	👁



Studi Independen by Maleo Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis**
- Tugas
- Profil

6	2024-11-19   14:02:27	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz CMS	100	👁
7	2024-11-13   13:08:34	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 4.2	100	👁
8	2024-11-13   13:06:34	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 4.1	100	👁
9	2024-11-13   13:03:58	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 3.2	100	👁
10	2024-11-12   12:21:19	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 3.1	90	👁
11	2024-11-06   13:47:38	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 2.2	100	👁
12	2024-11-05   11:15:51	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 2.1	100	👁
13	2024-10-30   15:01:02	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 1.2	90	👁
14	2024-10-28   12:11:56	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 1.1	100	👁

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

Studi Independen by Maleo Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis**
- Tugas
- Profil

14	2024-10-28   12:11:56	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Back-end 1.1	100	👁
15	2024-10-23   10:54:06	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 5.2	100	👁
16	2024-10-22   12:29:11	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 5.1	100	👁
17	2024-10-16   16:53:45	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 4.2	100	👁
18	2024-10-15   13:58:39	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 4.1	100	👁
19	2024-10-08   12:30:41	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 3.2	100	👁
20	2024-10-08   12:24:34	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 3.1	100	👁

Showing 1 to 20 of 32 entries

Previous 1 2 Next

4 of 24 - Clipboard  
Items not Collected: Delete Items to increase available space

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

Studi Independen by Maleo Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis**
- Tugas
- Profil

No.	Tanggal	Judul Kelas	Materi	Nilai	Aksi
21	2024-10-01   16:10:16	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 2.2	100	👁
22	2024-10-01   16:07:34	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 2.1	100	👁
23	2024-09-24   16:22:48	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 1.2	100	👁
24	2024-09-24   16:14:44	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Quiz Front-end 1.1	100	👁
25	2024-09-18   16:48:21	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking (2) - Quiz 2	80	👁
26	2024-09-18   16:24:11	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking (2) - Quiz 1	100	👁
27	2024-09-17   16:05:59	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking - Quiz 2	90	👁
28	2024-09-17   15:51:38	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking - Quiz 1	100	👁

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

No.	Tanggal	Platform	Materi	Nilai
27	2024-09-17   16:05:59	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking - Quiz 2	90
28	2024-09-17   15:51:38	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking - Quiz 1	100
29	2024-09-11   17:25:19	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	TECHNOPRENEURSHIP-QUIZZ2	90
30	2024-09-11   16:53:16	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	TECHNOPRENEURSHIP-QUIZ1	90
31	2024-09-09   16:12:22	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Introduction to Educational Platforms - Quiz 2	90
32	2024-09-09   16:01:04	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Introduction to Educational Platforms - Quiz 1	100

Showing 21 to 32 of 32 entries

Previous 1 2 Next

Gambar 4. 30 Hasil pengerjaan kuis

Selain mengerjakan kuis, peserta juga diberikan tugas individu maupun kelompok. Tugas individu berupa tugas mengenai materi yang diajarkan dan *resume* dari sesi *expert talk* yang dikumpulkan setiap Kamis setelah sesi selesai. Sedangkan tugas kelompok berupa tugas yang berkaitan dengan proyek utama. Tugas ini bertujuan untuk melatih pemahaman peserta tentang materi yang diajarkan. Pengerjaan tugas tersebut dapat dilihat pada gambar 4.27.

No.	Tanggal	Judul Kelas	Materi	Link Tugas	File Tugas
1	2024-12-18   00:04:19	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Technopreneurship - 2		ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_14.pdf
2	2024-12-05   15:52:31	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Data Analysis and Visualization for Education Platforms		ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_13.pdf
3	2024-11-28   15:39:48	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Gamification and Interactive Elements		ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_12.pdf

Studi Independen by Maleo

Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis
- Tugas**
- Profil

4	2024-11-21   16:18:53	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Content Management Systems for Education Platforms	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_11.pdf
5	2024-11-15   02:02:34	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Back-end Development for Education Platforms - 2	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_DJANGO_LEVEL_1-3.pdf
6	2024-11-14   11:38:09	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Rapid Prototyping & Fullstack Development	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_10.pdf
7	2024-11-07   10:29:53	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Back-end Development for Education Platforms - 2	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_9.pdf
8	2024-11-01   10:48:16	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Back-end Development for Education Platforms	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_Call_To_Action.pdf
9	2024-10-	SIB - Platform &	Back-end Development	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-

4 of 24 - Clipboard  
Items not Collected: Delete Items to increase available space

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

Studi Independen by Maleo

Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis
- Tugas**
- Profil

9	2024-10-30   15:02:55	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Back-end Development for Education Platforms	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_8.pdf
10	2024-10-24   17:08:53	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms - 5	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_7.pdf
11	2024-10-21   00:41:43	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms - 4	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_Webinar_2.pdf
12	2024-10-17   16:37:08	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms - 4	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-_EXPERT_TALK_6.pdf
13	2024-10-10   17:39:06	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms - 3	ubmissionassignment/Expert_Talk_5_-_Rizka_Dianrani.pdf
14	2024-10-	SIB - Platform &	Front-end Web	ubmissionassignment/RIZKA_DIANRANI_-

4 of 24 - Clipboard  
Item not Collected: Delete Items to increase available space

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

Studi Independen by Maleo

Halo, Rizka Dianrani **Keluar** EN / ID

- Beranda
- Kelas
- Nilai
- Kuis
- Tugas**
- Profil

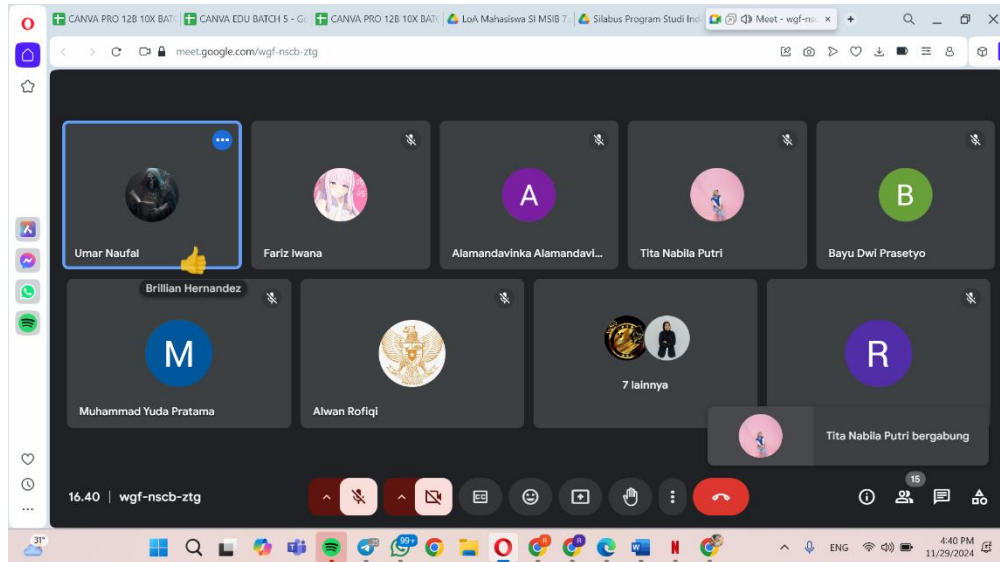
15	2024-10-03   17:02:05	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms - 2	ubmissionassignment/CV_-_Copy.pdf
16	2024-09-26   17:02:45	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Front-end Web Development for Education Platforms	ubmissionassignment/Rizka_Dianrani_-_Expert_Talk_3.pdf
17	2024-09-19   17:10:03	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Design Thinking in the Context of Educational Technology - 2	ubmissionassignment/Rizka_Dianrani_-_Expert_Talk_2-1.pdf
18	2024-09-12   16:55:45	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Introduction to Educational Platforms	ubmissionassignment/Rizka_Dianrani_-_Expert_Talk_1.pdf
19	2024-09-10   16:57:29	SIB - Platform & Web Developer Specialist Education Platform	Introduction to Educational Platforms	ubmissionassignment/Rizka_Dianrani.pdf

4 of 24 - Clipboard  
Items not Collected: Delete Items to increase available space

26° ENG 1:21 AM 2/9/2025

Gambar 4. 31 Pengerjaan Tugas

Peserta juga mengikuti sesi mentoring dengan mentor setiap Jumat selama kurang lebih 30 menit. Dalam sesi ini, peserta dapat berbagi keluh kesah dan menceritakan tantangan yang dihadapi selama program. Kegiatan mentoring ini dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4. 32 Mentoring dengan mentor

Sebagai hasil dari tahapan evaluasi yang dilakukan selama program MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi, peserta mendapatkan sertifikat dan transkrip nilai resmi yang menunjukkan pencapaian selama mengikuti program. Sertifikat tersebut menjadi bukti bahwa peserta telah menyelesaikan program MSIB, sementara transkrip nilai mencakup detail hasil penilaian dari setiap aspek evaluasi. Sertifikat dan transkrip nilai tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2.



Gambar 4. 33 Certificate of Completion

**DAFTAR HASIL STUDI (DHS)**  
**STUDI INDEPENDEN - DIGITAL STEM EDUCATION (GURU DIGITAL PEMBELAJARAN BERBASIS STEM)**

**NIM / NPM : 2100018286** **Tahun : 2024**  
**Nama Mahasiswa : RIZKA DIANRANI**  
**Program Studi : Teknik Informatika** **Kelompok : 9**  
**Semester : 7**  
**Asal Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan** **Mentor : Umar Naufal A., Amd., S.I., Ak.**

NO	KOMPETENSI	JAM	NILAI CAPAIAN	DESKRIPSI NILAI CAPAIAN
1	Introduction to Educational Platforms	60 Jam	93	Mampu memahami perkembangan teknologi pendidikan serta implementasinya dengan pengembangan platform pendidikan
2	Design Thinking in the Context of Educational Technology	100 Jam	94	Mampu mendesain model bisnis startup pendidikan, berkomunikasi persuasif, dan merancang prototype untuk pengembangan lanjutan
3	Front-end Web Development for Educational Platforms	60 Jam	96	Mampu merancang halaman web yang responsif dengan antarmuka yang efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna
4	Back-end Development for Educational Platforms	60 Jam	96	Mampu mengembangkan sistem manajemen basis data, registrasi, otentikasi, otorisasi, dan antarmuka API untuk pengelolaan data pengguna dan konten pendidikan.
5	Rapid Prototyping & Fullstack Development	60 Jam	93	Mampu mengembangkan aplikasi web interaktif komprehensif dari prototype hingga implementasi backend
6	Content Management Systems for Education Platforms	100 Jam	96	Mampu mengelola modul pembelajaran interaktif menggunakan CMS yang terintegrasi
7	Gamification and Interactive Elements	60 Jam	94	Mampu memanfaatkan gamifikasi dan elemen interaktif untuk pengembangan platform pendidikan
8	Data Analysis and Visualization for Educational Platforms	60 Jam	92	Mampu menganalisis dan memvisualisasikan data untuk identifikasi tren dan pengambilan keputusan berdasarkan data
9	Project Development and Presentation	100 Jam	95	Mampu berkolaborasi dalam tim untuk menyusun presentasi proyek akhir yang komprehensif dengan menonjolkan praktik terbaik
10	Capstone Project in Education Institution	240 Jam	82	Mampu mengaplikasikan konsep dan keterampilan yang dipelajari dalam pengembangan platform pendidikan

Catatan: Nilai Huruf Mutu diserahkan kembali kepada kebijakan Perguruan Tinggi

December 31, 2024  
  
**PT. MALEO EDUKASI TEKNOLOGI**  
 Mutiara Hikma Mahendradatta, BBA, MBA  
 (CEO & Founder Educourse.id)

Gambar 4. 34 Daftar Hasil Studi (DHS)

#### D. Realisasi Jadwal Kegiatan

Kegiatan MSIB dari di PT Maleo Edukasi Teknologi telah dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan. Rincian dari realisasi jadwal kegiatan ditunjukkan oleh Tabel 4.3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa hanya 1 dari 10 kegiatan yang terlaksana sesuai rencana, sementara 9 kegiatan lainnya tidak sesuai dengan jadwal utama.

Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																		Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ya/Tidak	%
1	<i>Introduction to Educational Platform</i>	■																		Ya	100%
2	<i>Design Thinking in the Context of Educational Technology</i>		■																	Tidak	0%
3	<i>Front-end Web Development for Education Platforms</i>			■	■	■	■	■												Tidak	0%
4	<i>Back-end Development for Education Platforms</i>							■												Tidak	0%
5	<i>Rapid Prototyping &amp; Fullstack Development</i>								■	■										Tidak	0%
6	<i>Content Management Systems for Education Platforms</i>										■									Tidak	0%
7	<i>Gamification and Interactive Elements</i>											■								Tidak	0%
8	<i>Data Analysis and Visualization for Education Platforms</i>												■							Tidak	0%
9	<i>Project Development and Presentation</i>													■						Tidak	0%
10	<i>Capstone Project in Education Institution</i>														■	■	■	■		Tidak	0%

## **E. Kendala dan Solusi**

Selama proses pembelajaran, tim menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah kesulitan mengimplementasikan proyek ke dalam kerangka kerja Django, terutama dalam memahami struktur dan logika yang sesuai dengan standar framework tersebut. Selain itu, tim juga mengalami hambatan dalam mengaplikasikan beberapa fitur yang telah dipelajari, karena diperlukan pemahaman yang mendalam dan penyesuaian dengan kebutuhan proyek.

Namun, semua tantangan tersebut berhasil diatasi melalui berbagai upaya. Secara konsisten tim mengadakan diskusi kelompok dua kali dalam seminggu untuk saling berbagi pemahaman dan mencari solusi bersama. Selain itu, tim aktif mencari materi tambahan di internet, baik melalui tutorial, dokumentasi resmi, serta melihat contoh *platform education* lainnya. Tidak hanya itu, tim juga memanfaatkan kesempatan mentoring dengan menceritakan kendala yang dihadapi kepada mentor, yang kemudian mentor memberikan solusi dan saran yang sangat membantu.

## BAB V Penutup

### A. Kesimpulan

Pelaksanaan program MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi jauh melampaui ekspektasi penulis. Selain mendapatkan pemahaman mendalam tentang *Web Development*, penulis juga belajar mengenai pentingnya kerja tim, pengelolaan waktu, dan adaptasi terhadap tantangan yang ada. Melalui proyek NAN.EDU, penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh mengenai pengembangan web menggunakan *framework* Django serta pentingnya gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. Selain itu, penulis juga belajar tentang penggunaan *framework front-end* seperti Bootstrap untuk menciptakan antarmuka yang responsif.

### B. Saran

Penulis merasa bahwa proses pelaksanaan MSIB di PT Maleo Edukasi Teknologi sudah sangat baik dalam mendukung mahasiswa yang ingin mempelajari *Web Development*, khususnya dalam pengembangan platform edukasi. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh:

1. Pembagian tugas kepada setiap anggota tim perlu ditambahkan untuk memberikan tanggung jawab yang lebih jelas dan spesifik. Dengan adanya pembagian tugas yang terstruktur, setiap anggota dapat fokus pada perannya masing-masing, sehingga hasil kerja tim menjadi lebih optimal.
2. Penerapan desain UI/UX dan analisis sistem, seperti pembuatan diagram alur, sangat penting untuk membantu peserta memahami alur kerja proyek dengan lebih baik. Dengan adanya penerapan ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses pengembangan proyek, serta membantu meningkatkan kualitas output akhir dengan menciptakan antarmuka yang optimal dan alur pengembangan yang lebih terorganisir.

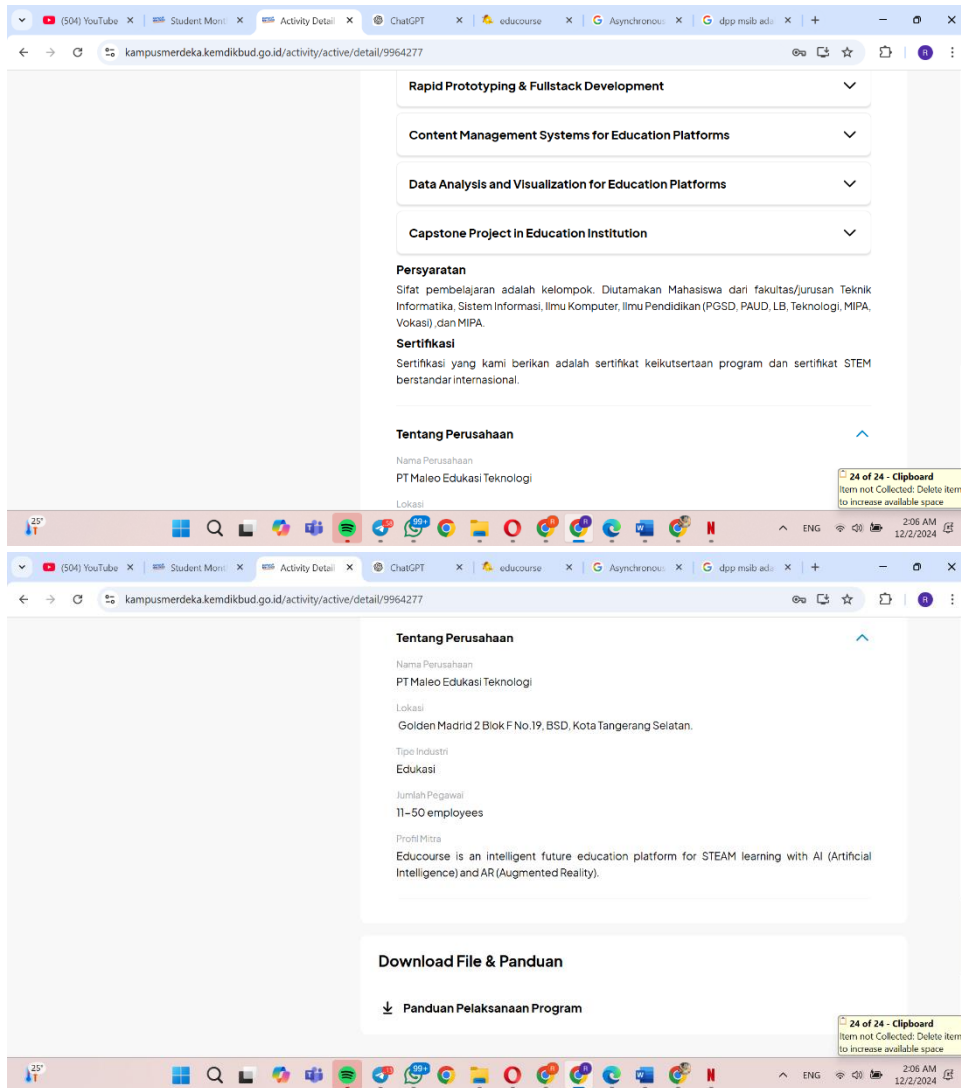


# Lampiran

## A. Brosur/Flyer

The screenshot displays the 'Kegiatananku' (My Activities) page on the Kampus Merdeka website. The page is divided into several sections:

- Header:** Includes the Kampus Merdeka logo and navigation links: Beranda, Program, Butuh Bantuan?, Notifikasi, and Kegiatanku.
- Activity Overview:** Shows the activity title 'Studi Independen Bersertifikat Platform And Web Developer (Specialist Education Platform)' with a brief description and '20 SKS' credit value.
- Activity Details:** A section titled 'Bagikan Rincian Kegiatan' (Share Activity Details) containing:
  - Kegiatan ini Bersertifikat:** Konversi SKS dan kualitas kegiatan dijamin oleh tim Kemendikbudristek.
  - Keja dari Rumah:** Kegiatan ini bisa diikuti dari manapun.
  - Kode Kegiatan:** SIB-544005
  - Periode Kegiatan:** 6 Agu 2024 - 20 Des 2024 (5 bulan)
- Rincian Kegiatan (Detailed Description):** Explains that the program is fully online, involves team-based learning with a mentor, and includes asynchronous, synchronous, and case study activities. It also mentions a final project and intensive mentoring.
- Modul Pembelajaran (Learning Modules):** A list of seven modules, each with a dropdown arrow:
  - Introduction to Educational Platforms
  - Project Development and Presentation
  - Design Thinking in the Context of Educational Technology
  - Back-end Development for Education Platforms
  - Gamification and Interactive Elements
  - Front-end Web Development for Education Platforms
  - Rapid Prototyping & Fullstack Development



## B. Sertifikat

### 1. Sertifikat Keikutsertaan



## 2. Sertifikat Kelulusan dan Transkrip Nilai



**DAFTAR HASIL STUDI (DHS)**  
**STUDI INDEPENDEN - DIGITAL STEM EDUCATION (GURU DIGITAL PEMBELAJARAN BERBASIS STEM)**

NIM / NPM : 2100018286  
 Nama Mahasiswa : **RIZKA DIANRANI**  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Semester : 7  
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan

Tahun : 2024  
 Kelompok : 9  
 Mentor : Umar Naufal A., Amd., S.I., Ak.

NO	KOMPETENSI	JAM	NILAI CAPAIAN	DESKRIPSI NILAI CAPAIAN
1	Introduction to Educational Platforms	60 Jam	93	Mampu memahami perkembangan teknologi pendidikan serta implementasinya dengan pengembangan platform pendidikan
2	Design Thinking in the Context of Educational Technology	100 Jam	94	Mampu mendesain model bisnis startup pendidikan, berkomunikasi persuasif, dan merancang prototype untuk pengembangan lanjutan
3	Front-end Web Development for Educational Platforms	60 Jam	96	Mampu merancang halaman web yang responsif dengan antarmuka yang efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna
4	Back-end Development for Educational Platforms	60 Jam	96	Mampu mengembangkan sistem manajemen basis data, registrasi, otentikasi, otorisasi, dan antarmuka API untuk pengelolaan data pengguna dan konten pendidikan.
5	Rapid Prototyping & Fullstack Development	60 Jam	93	Mampu mengembangkan aplikasi web interaktif komprehensif dari prototype hingga implementasi backend
6	Content Management Systems for Education Platforms	100 Jam	96	Mampu mengelola modul pembelajaran interaktif menggunakan CMS yang terintegrasi
7	Gamification and Interactive Elements	60 Jam	94	Mampu memanfaatkan gamifikasi dan elemen interaktif untuk pengembangan platform pendidikan
8	Data Analysis and Visualization for Educational Platforms	60 Jam	92	Mampu menganalisis dan memvisualisasikan data untuk identifikasi tren dan pengambilan keputusan berdasarkan data
9	Project Development and Presentation	100 Jam	95	Mampu berkolaborasi dalam tim untuk menyusun presentasi proyek akhir yang komprehensif dengan menerapkan praktik terbaik
10	Capstone Project in Education Institution	240 Jam	82	Mampu mengaplikasikan konsep dan keterampilan yang dipelajari dalam pengembangan platform pendidikan

Catatan: Nilai Huruf Mutu diserahkan kembali kepada kebijakan Perguruan Tinggi.

December 31, 2024

**PT. MALEQ EDUKASI TEKNOLOGI**  
Mutiara Hikma Mahendradatta, BBA, MBA  
(CEO & Founder Educourse.id)

## C. Log Book

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2024 / 2025  
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

Nim : 2100018286  
 Nama Mahasiswa : Rizka Dianrani  
 Judul Praktikum Magang : Studi Independen Bersertifikat Platform And Web Developer (Specialist Education Platform)  
 Dosen Pembimbing : Dr. Ardiansyah, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Umar Naufal A





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 Praktikum Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktikum Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x





**Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)**


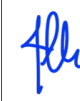
No	Kegiatan dan Lokasi Praktikum Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktikum Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Pra On-Boarding	Kamis, 5 September 2024	1 jam	1. Menenal PIC program 2. Mendapatkan akun LMS	-		
2	1. Onboarding 2. Webinar Unleashing Innovation With Spirit+ 3. Resume Seminar	Jumat, 6 September 2024	3 jam	1. Pembagian kelompok dan mentor 2. Menambah wawasan tentang bagaimana memanfaatkan semangat positif dan mindset inovatif untuk mendorong kreativitas dan menghadapi tantangan.	-		
3	1. Self Learning 2. Quiz 1 & 2 3. Live Lecture "Introduction to	Senin, 9 September 2024 –	40 jam	1. Memahami mengenai Education platform dan bagaimana business process di	-		

	Educational Platform & Business Process in Education" 4. FGD 5. Expert Talk "Bulding Startup Company" 6. Resume Expert Talk 7. Esai Individu "Pendidikan Indonesia di Era Modern" 8. Group Presentation "SWOT Analysis EdTech Platform" 9. Weekly Evaluation	Jumat, 13 September 2024		education bekerja 2. Menghasilkan analisis SWOT website "MySkill" dan mempresentasikannya 3. Memahami faktor & strategi membangun startup company			
4	1. Live Lecture "Design Thingking dan Business Model Canvas" 2. Self Learning 3. Quiz 1 & 2 4. Expert Talk "Exploring Career Decision Making" 5. Resume Expert Talk 6. FGD 7. Group Presentation "Business Idea EdTech Platform" 8. Weekly Evaluation	Selasa, 17 September 2024 – Jumat, 20 September 2024	32 jam	1. Memahami mengenai design thingking dan business model canvas untuk membuat suatu produk 2. Mendapat ide untuk mengembangkan education platform yang diberi nama "NANEDU" yang menyediakan kursus mengenai financial, kemudian mempresentasikannya dengan peta persona, peta empati, dan business model canvas 3. Mendapatkan pengetahuan baru tentang berbagai aspek pengambilan keputusan karir	-		
5	1. Live Lecture "Introduction to Front-end Web Development" 2. Self Learning 3. Quiz 1 & 2 4. Expert Talk "Career Radiness Competencie" 5. Resume Expert Talk 6. FGD	Senin, 23 September 2024 – Jumat, 27 September 2024	40 jam	1. Mendapatkan pemahaman dasar tentang pengembangan web bagian depan (front-end) 2. Mengimplementasikan materi yang diberikan berupa front-end dasar ke dalam projek "NANEDU" kemudian mempresentasikannya	-		

	7. Group Presentation "Membuat Website (HTML)" 8. Weekly Evaluation			3. Mendapat pengetahuan mengenai kompetensi yang dibutuhkan untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja,			
6	1. Live Lecture "Front-End Web Development: CSS and Bootstrap" 2. Self Learning 3. Quiz 1 & 2 4. Expert Talk "Writing a Successful Resume" 5. Resume Expert Talk 6. Membuat Resume/CV 7. FGD 8. Group Presentation "Menghias Website (CSS & Bootstrap)" 9. Weekly Evaluation	Senin, 30 September 2024 – Jumat, 4 Oktober 2024	40 jam	1. Memahami konsep dan teknik terkait CSS yang digunakan untuk merancang tampilan visual website, serta Bootstrap, framework CSS untuk membuat desain responsive 2. Mengimplementasikan materi yang diberikan berupa front-end dengan menggunakan CSS dan bootstrap ke dalam proyek "NANEDU" kemudian mempresentasikannya 3. Mendapat wawasan mengenai cara menulis resume yang menarik dan efektif sesuai dengan standar industri	-		
7	1. Live Lecture "Front-End Web Development: JavaScript" 2. Pertemuan dengan DPP 3. Self Learning 4. Quiz 1 & 2 5. Expert Talk "How To Ace Your Interview" 6. Resume Expert Talk 7. FGD 8. Group Presentation "Menerapkan JavaScript pada Website" 9. Weekly Evaluation	Senin, 7 Oktober 2024 – Jumat, 11 Oktober 2024	41 jam	1. Mendapat pemahaman mengenai konsep dasar dan teknik dalam pemrograman JavaScript yang mencakup variabel, fungsi, struktur control, serta manipulasi DOM 2. Mengimplementasikan materi yang diberikan berupa front-end dengan menambahkan JavaScript ke dalam proyek "NANEDU" kemudian mempresentasikannya 3. Mengetahui tips dan trik	-		

				tentang cara mempersiapkan diri untuk wawancara kerja			
8	1. Live Lecture "Front-End Web Development: JQuery" 2. Self Learning 3. Quiz 1 & 2 4. Expert Talk "Bargaining for Advantage: Negotiation Strategy and Tips" 5. Resume Expert Talk 6. FGD 7. Group Presentation "Menerapkan J-Query dan Layout pada Website" 8. Weekly Evaluation 9. Webinar "Be The Best Version of Yourself" 10. Resume Webinar	Senin, 14 Oktober 2024 – Sabtu, 19 Oktober 2024	42 jam	1. Mendapatkan pemahaman mengenai JQuery yang dapat mempermudah manipulasi DOM, penanganan event, animasi, dan interaksi dengan elemen HTML 2. Mengimplementasikan materi yang diberikan berupa front-end dengan menambahkan JQuery ke dalam proyek "NANEDU" kemudian mempresentasikannya 3. Mendapatkan wawasan tentang strategi negosiasi untuk bernegosiasi dengan lebih percaya diri dan efektif 4. Mendapat pemahaman mengenai cara mengembangkan diri, membangun kepercayaan diri, dan bagaimana menjadi pribadi yang lebih baik secara profesional maupun pribadi	-		
9	1. Live Lecture "Web Design Rules & Framework, Component & Layout Pattern" 2. Challenge Live Lecture 3. Pertemuan dengan DPP 4. Self Learning 5. Quiz 1 & 2	Senin, 21 Oktober 2024 – Jumat, 25 Oktober 2024	42 jam	1. Mendapat pemahaman mengenai prinsip desain web, penggunaan framework, serta cara menerapkan layout dan komponen desain untuk website yang responsif dan user-friendly	-		

	6. Expert Talk "Cultivating Growth Mindset and Building Resilience" 7. Resume Expert Talk 8. FGD 9. Group Presentation "Menerapkan Web Design Rules & Framework" 10. Weekly Evaluation			2. Mengimplementasikan materi yang diberikan berupa web design rules dan framework ke dalam proyek "NANEDU" kemudian mempresentasikannya 3. Mendapat pemahaman tentang pentingnya growth mindset dan ketahanan mental untuk menghadapi tantangan karier dan kehidupan profesional			
10	1. Group Presentation Live Lecture "Introduction to Back-end Development: Python" 2. Mini Hackathon Live Lecture 3. Self Learning 4. Quiz 1 & 2 5. Expert Talk "Self Development Series 2: Mastering Grit and Habit" 6. Resume Expert Talk 7. Challenge Expert Talk 8. FGD 9. Weekly Evaluation	Senin, 28 Oktober 2024 – Jumat, 1 November 2024	40 jam	1. Mengetahui dasar-dasar back-end development menggunakan Python, termasuk struktur data, algoritma, dan lainnya 2. Mengetahui pentingnya grit (ketekunan) dan habit (kebiasaan) dalam mencapai kesuksesan jangka panjang, terutama dalam pengembangan karier dan peningkatan keterampilan teknis	-		
11	1. Live Lecture "Introduction to Back-end Development: Django" 2. Pertemuan dengan DPP 3. Self Learning 4. Quiz 1 & 2 5. Expert Talk "Strategy for Productivity and Time Management" 6. FGD 7. Resume Expert Talk	Senin, 4 November 2024 – Jumat, 8 November 2024	42 jam	1. Mendapatkan pemahaman mengenai Django, bagaimana cara menginstal, membuat app, migrate, models, dan membuat form sederhana 2. Mengetahui pentingnya dan cara meningkatkan produktivitas dan mengelola waktu secara efektif, baik dalam belajar maupun dalam	-		

	8. Tugas Django Level 1-3 9. Weekly Evaluation			pekerjaan profesional			
12	1. Live Lecture "Introduction to Back-end Development: Django (2)" 2. Pertemuan dengan DPP 3. Self Learning 4. Quiz 3.1, 3.2, 4.1, & 4.2 5. Expert Talk "Unlocking Your Creativity" 6. Resume Expert Talk 7. FGD 8. Group Presentation "Implementasi Django" 9. Weekly Evaluation	Senin, 11 November 2024 – Jumat, 15 November 2024	42 jam	1. Mendapat pemahaman lanjutan mengenai pengembangan aplikasi web menggunakan Django 2. Mengimplementasikan konsep Django yang telah dipelajari ke dalam proyek "NANEDU", serta mempresentasikan 3. Mendapatkan pemahaman betapa pentingnya kreativitas dan bagaimana cara mengembangkan kreativitas dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari	-		

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 15 November 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa



(Bambang Robi'in, S.T., M.T.)



(Rizka Diananda)

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA**



**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2024 / 2025**  
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)







Nim : 2100018286  
 Nama Mahasiswa : Rizka Dianrani  
 Judul Praktik Magang : Studi Independen Bersertifikat Platform And Web Developer (Specialist Education Platform)  
 Dosen Pembimbing : Dr. Ardiansyah, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Umar Naufal A





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 8 sd 14 (setelah 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Self Learning "Content Management Systems for Education Platform"</li> <li>2. Quiz 1</li> <li>3. FGD</li> <li>4. Expert Talk "Merangkul Perbedaan, Mewujudkan Masyarakat Inklusif untuk Semua"</li> <li>5. Resume Expert Talk</li> <li>6. Weekly Evaluation</li> </ol>	Senin, 18 November 2024 – Jumat, 22 November 2024	40 jam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah pemahaman mengenai konsep dan implementasi sistem manajemen konten pada platform pendidikan.</li> <li>2. Memperkaya pemahaman tentang pentingnya merangkul keberagaman, di mana setiap individu merasa dihargai dan diterima tanpa diskriminasi.</li> </ol>	-		

2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Live Lecture "Gamification and Interactive Elements"</li> <li>2. Self Learning</li> <li>3. Quiz 1 &amp; 2</li> <li>4. Expert Talk "Driving Change Through Effective Leadership"</li> <li>5. Resume Expert Talk</li> <li>6. FGD</li> <li>7. Challenge "Rancangan Gamification dengan Octalysis"</li> <li>8. Weekly Evaluation</li> </ol>	Senin, 25 November 2024 – Jumat, 29 November 2024	32 jam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah pemahaman tentang penerapan gamifikasi dan elemen interaktif dalam pembelajaran.</li> <li>2. Merancang gamifikasi NAN.EDU menggunakan kerangka Octalysis.</li> <li>3. Menambah bagaimana menjadi pemimpin untuk mendorong perubahan positif dalam organisasi.</li> </ol>	-		
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Live Lecture "Data Analysis and Visualization for Education Platforms"</li> <li>2. Self Learning</li> <li>3. Quiz 1</li> <li>4. Expert Talk "Sustainability in Business"</li> <li>5. Resume Expert Talk</li> <li>6. FGD</li> <li>7. Tugas Kelompok "Analysis &amp; Visualization"</li> <li>8. Weekly Evaluation</li> </ol>	Senin, 2 Desember 2024 – Jumat, 6 Desember 2024	40 jam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami pentingnya analisis data dan visualisasi, serta bagaimana memanfaatkan data untuk mengambil keputusan.</li> <li>2. Menganalisis data dan menyajikannya dalam bentuk visual yang mudah dipahami.</li> <li>3. Mendapat pemahaman tentang bagaimana perusahaan dapat menerapkan prinsip keberlanjutan dalam bisnis.</li> </ol>	-		
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Live Lecture "Project Development &amp; Presentation"</li> <li>2. Self Learning</li> <li>3. Quiz 1 &amp; 2</li> <li>4. Expert Talk "Business Communication and Brand Management"</li> <li>5. Resume Expert Talk</li> <li>6. FGD</li> <li>7. Group Presentation NAN.EDU</li> <li>8. Weekly Evaluation</li> </ol>	Senin, 9 Desember 2024 – Jumat, 13 Desember 2024	40 jam	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan pemahaman tentang pengembangan proyek dari ide hingga presentasi, serta teknik efektif dalam menyampaikan ide dan hasil proyek kepada audiens.</li> <li>2. Memberikan wawasan mengenai pentingnya komunikasi bisnis yang efektif dan pengelolaan merek dalam mencapai tujuan organisasi.</li> <li>3. Mempresentasikan proyek</li> </ol>	-		

				NAN.EDU agar mendapatkan umpan balik untuk persiapan Final Presentation.			
5	1. Final Presentation NAN.EDU 2. Final Report	Senin, 16 Desember 2024 – 18 Desember 2024	24 Jam	Mempresentasikan final proyek NAN.EDU.	-		
6	Virtual Graduation	Selasa, 24 Desember 2024	1 jam	Merayakan selesainya Studi Independen di Educourse.	-		

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

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Bambang Robi'in, S.T., M.T.)

Yogyakarta, 11 Januari 2025

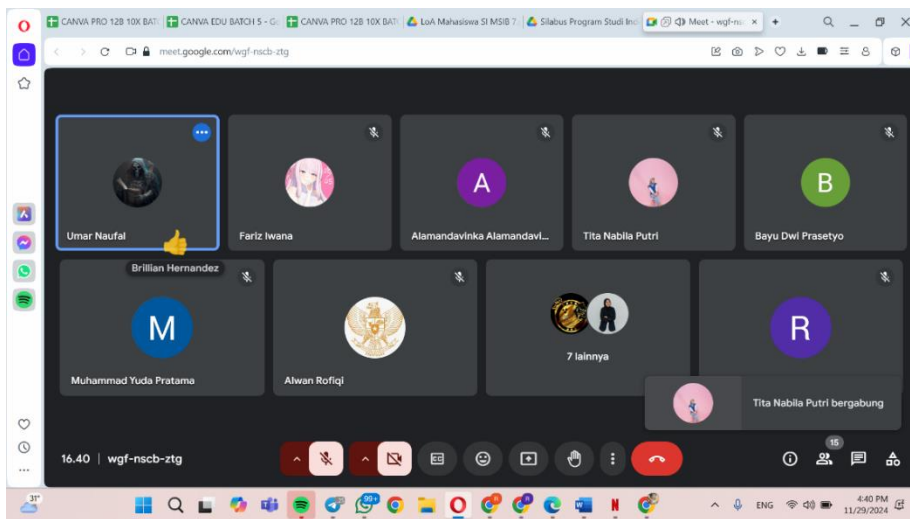
Mahasiswa



(Rizka Dianrani)

## D. Dokumentasi Kegiatan

### 1. Mentoring dengan Mentor

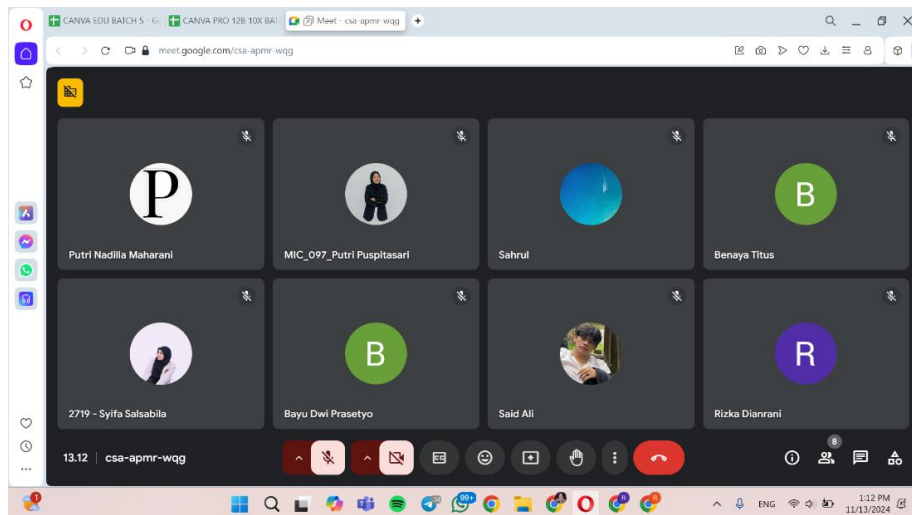




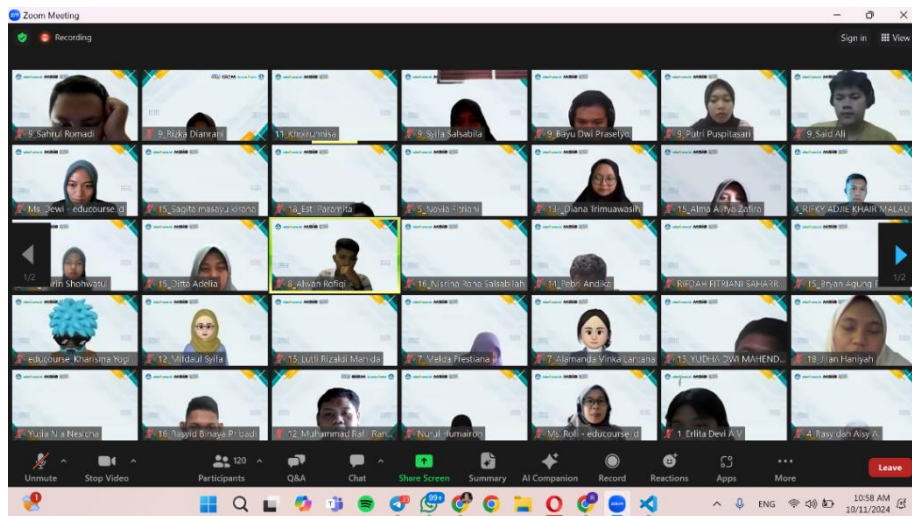
## 2. Mentoring dengan DPP



## 3. Diskusi Kelompok



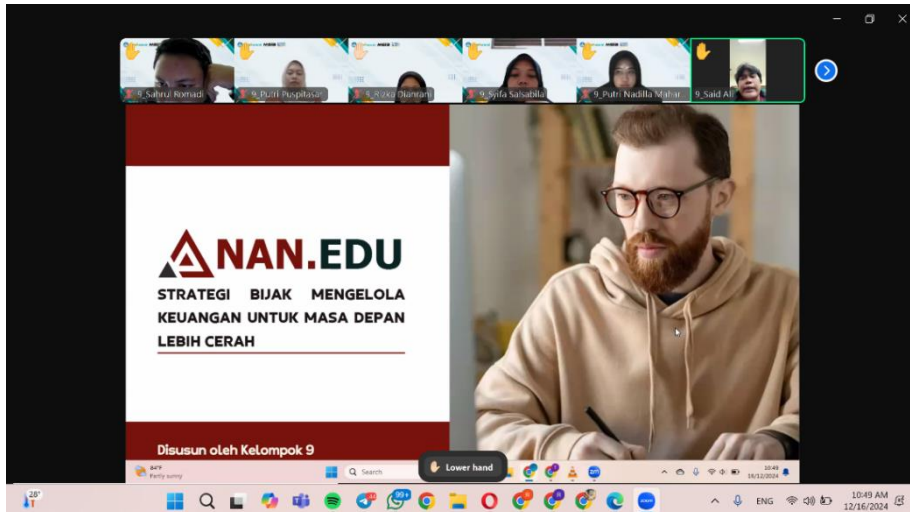
## 4. Live Lecture



5. Expert Talk



6. Final Presentation



7. Virtual Graduation

