

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB
ANDROID DEVELOPER
BANGKIT ACADEMY
(CAPSTONE PROJECT : CASHFLOWMATE)**



Disusun Oleh:

Yudit Aditya Nugraha
2100018464

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PRAKTIK MAGANG
MOBILE DEVELOPMENT
YAYASAN DICODING INDONESIA**



YUDIT ADITYA NUGRAHA
2100018464

PEMBIMBING : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.
NIP. 197310142005011001
27-01-2025

PENGUJI : Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIPM. 19751216 200103 011 0880702
12-02-2025

Yogyakarta, 10 Januari 2025
Kaprod S1 Informatika

25/02/25

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.
NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkah yang diberikan, sehingga Laporan Akhir MSIB Bangkit Academy 2023 di Yayasan Dicoding Indonesia, dalam jalur Mobile Development Learning Path, dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini menggambarkan keseluruhan pengalaman dari program Studi Independen Bersertifikat yang telah diikuti.

Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A., selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, atas penyelenggaraan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5.
2. Google, GoTo, dan Traveloka, serta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sebagai mitra dalam pengembangan Bangkit Academy 2023.
3. Bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom., sebagai dosen pembimbing dalam kegiatan MSIB.
4. Keluarga dan teman-teman peserta, terima kasih atas dukungan, doa, dan motivasi yang diberikan selama mengikuti Bangkit Academy 2023.
5. Seluruh tim pengajar dan praktisi industri yang terlibat dalam Bangkit Academy 2023, terima kasih atas pengetahuan, pengalaman, dan waktu yang telah dibagikan.
6. Kak Budi Setiawan, sebagai mentor yang telah memberikan arahan, saran, dan kritik yang membangun dalam pencapaian proyek.
7. Rekan-rekan peserta Bangkit Academy 2023, khususnya MD-25, atas kebersamaan dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan mungkin terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif. Semoga laporan akhir studi independen ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Kegiatan.....	1
B. Kategori Kegiatan	3
C. Level Kegiatan	3
BAB II. Gambaran Umum.....	5
A. Profil Penyelenggara	5
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	6
C. Ruang Lingkup	6
BAB III. METODE PELAKSANAAN.....	8
A. Tahapan Persiapan	8
B. Tahapan Pelaksanaan.....	8
C. Tahapan Evaluasi.....	10
D. Rancangan Jadwal Kegiatan	10
BAB IV. HASIL PELAKSANAAN.....	12
A. Hasil Tahapan Persiapan	12
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	18
C. Hasil Tahapan Evaluasi	43
D. Realisasi Jadwal Kegiatan	45
E. Kendala dan Solusi	46
a) Kendala	47
b) Solusi	47
BAB V. PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Informasi Kegiatan.....	2
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Bangkit 2023	6
Gambar 4. 1 Hasil Pendaftaran Berstatus Aktif.....	12
Gambar 4. 2 Seleksi Administrasi	13
Gambar 4. 3 Informasi Untuk Tahap Selanjutnya	14
Gambar 4. 4 <i>General Assesment</i>	14
Gambar 4. 5 <i>Android Assesment</i>	15
Gambar 4. 6 National Onboarding	16
Gambar 4. 7 Media Pembelajaran	17
Gambar 4. 8 Memulai Pemrograman Dengan Kotlin	19
Gambar 4. 9 Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula	20
Gambar 4. 10 Belajar Fundamental Aplikasi Android	21
Gambar 4. 11 Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate	22
Gambar 4. 12 Belajar Prinsip Pemrograman SOLID	22
Gambar 4. 13 Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose.....	23
Gambar 4. 14 Simulasi Ujian <i>Associate Android Developer</i>	24
Gambar 4. 15 <i>Weekly Consultation</i> Bersama MD-25.....	25
Gambar 4. 16 <i>Discord Platform</i>	26
Gambar 4. 17 <i>ILT-SS Growth Mindset & Power of Feedback</i>	28
Gambar 4. 18 <i>ILT-Tech Session</i>	29
Gambar 4. 19 <i>Capstone Briefing 1</i>	31
Gambar 4. 20 Presentasi <i>Capstone Project</i>	32
Gambar 4. 21 Desain <i>User Interface di Figma</i>	34
Gambar 4. 22 Alur Aplikasi.....	35
Gambar 4. 23 <i>Tools</i>	36
Gambar 4. 24 <i>Retrofit dan ViewBinding</i>	37
Gambar 4. 25 <i>Add Transaction Page</i>	38
Gambar 4. 26 <i>LogIn Page</i>	39
Gambar 4. 27 <i>Profil Page</i>	39
Gambar 4. 28 <i>Register Page</i>	40
Gambar 4. 29 <i>Detail Transaction Page</i>	41

Gambar 4. 30 <i>History Transaction Page</i>	41
Gambar 4. 31 <i>Update/Input Page</i>	42
Gambar 4. 32 <i>Form Feedback</i>	44
Gambar 4. 33 <i>Meet Bersama Dosen</i>	44
Gambar 4. 34 <i>Dashboard</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Persiapan	8
Tabel 3. 2 Rancangan Jadwal Kegiatan	10
Tabel 4. 1 Realisasi Jadwal Kegiatan	46