

**LAPORAN AKHIR**  
**MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT**  
**WEB DEVELOPMENT**  
**DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA**  
**(INFINITE LEARNING)**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program MSIB MBKM

Oleh:

Tulus Markus Siagian      208160014



**FAKULTAS TEKNIK**  
**PRODI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PROGRAM MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT  
WEB DEVELOPMENT  
DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA**

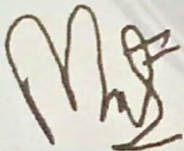
Oleh:

Tulus Markus Siagian / 208160014

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Medan, 31 Desember 2023  
Disetujui dan disahkan oleh:

Mentor Studi Independen




Malik Aziz Muchtar

Ketua Program Studi


Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom  
NIDN:0109038902

Dekan Fakultas Teknik


Dr. Eng Supriatno, S.T, M.T  
NIDN:0102027402

## ABSTRAKSI

Program Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang dirancang untuk memberikan mahasiswa kesempatan belajar di luar kelas dan mengembangkan keterampilan kerja. Dalam kerangka ini, PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning) berkolaborasi untuk menyelenggarakan program studi online yang melibatkan pembelajaran mandiri, daring, serta pendampingan dari mentor. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi talenta unggul yang siap bekerja di industri teknologi. Infinite Learning, sebagai divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia, memiliki visi untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif. Melalui program ini, mahasiswa diberikan pelatihan dalam pengembangan aplikasi website dengan menggunakan metodologi SCRUM dan berkolaborasi dalam tim yang terdiri dari coder, designer, dan product manager. Selain itu, mentorship diberikan baik secara individual maupun kelompok, dengan jadwal yang fleksibel, termasuk akhir pekan.

*Kata Kunci: Program Magang, Studi Independen Bersertifikat, Kementerian Pendidikan, Infinite Learning, SCRUM, Mentorship, Pelatihan, Aplikasi Web, Kolaborasi Tim.*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Syukur dan Terima Kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menimpahkan rahmat dan karunia-NYA sehingga Laporan Akhir Studi Independen dengan Judul “Laporan Akhir Studi Independen Bersertifikat Web Development Di Infinite Learning, Batam” ini selesai, sebagai tanda bukti telah dilaksanakannya kegiatan Studi Independen dari program Kampus Merdeka.

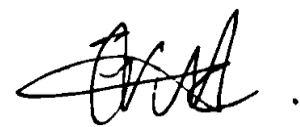
Laporan ini bertujuan untuk memberitahukan segala informasi yang telah didapat selama kegiatan berlangsung, mulai awal kegiatan hingga akhir kegiatan, sesuai yang telah tertulis dalam pedoman kegiatan, mulai awal kegiatan hingga akhir kegiatan, sesuai yang telah tertulis dalam pedoman kegiatan. Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mensupport selesainya Laporan Akhir Studi Independen ini, ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan selama kegiatan Studi Independen berlangsung.
2. Kepada Bapak Nadiem Anwar Makarim, BA., M.B.A, selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi, beserta jajarannya yang telah meluncurkan kegiatan Kampus Merdeka ini.
3. Bapak Mike Wiluan selaku CEO dari PT Kinema Systrans Multimedia yang telah membuka dan mengizinkan kami untuk mengikuti kegiatan Studi Independen ini.
4. Bapak Ari Nugrahantoro selaku Program Direktur Infinite Learning yang telah membimbing kami selama kegiatan ini berlangsung.
5. Kepada seluruh kakak-kakak Mentor yang telah membimbing dan membantu serta memberikan materi yang diajarkan kepada kami selama kegiatan ini berlangsung.
6. Kak Malik Aziz selaku personal mentor yang telah membantu, membimbing serta memberikan informasi yang terkait dengan program ini.
7. Seluruh Pihak Kampus Universitas Medan Area.
8. Semua teman yang mengikuti program Studi Independen di Infinite Learning yang telah membantu dalam pengerjaan tugas atau project challenge yang diberikan selama ini.
9. Terima Kasih kepada Fittauli Lumban Gaol sebagai partner yang selalu mensupport saya selama kegiatan ini berlangsung.
10. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan dan penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis, semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 06 Desember 2023

Penulis



Tulus Markus Siagian

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAKSI .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar .....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Profil Perusahaan.....	1
1.3 Tujuan.....	2
BAB II KEGIATAN.....	3
2.1 Deskripsi Kegiatan .....	3
2.2 Aktivitas Mingguan.....	4
BAB III HASIL dan EVALUASI .....	10
3.1 Hasil .....	10
1. Project Micro.....	10
2. Project Macro .....	14
3. Project Massive .....	19
3.2 Evaluasi .....	26
BAB IV KESIMPULAN dan SARAN.....	27
4.1 Kesimpulan.....	27
4.2 Saran.....	27
REFRENSI.....	28
Lampiran.....	29

## Daftar Tabel

Tabel 1 Learning Guidance .....	4
Tabel 2 Logbook Mingguan .....	9



## Daftar Gambar

Gambar 1 Struktur Organisasi .....	2
Gambar 2 Flowchart web healty .....	11
Gambar 3 Halaman Login.....	12
Gambar 4 Halaman Daftar .....	12
Gambar 5 Halaman Beranda.....	12
Gambar 6 Halaman Layanan .....	13
Gambar 7 Halaman Obat .....	13
Gambar 8 Halaman Tentang/about .....	14
Gambar 9 Halaman Profile .....	14
Gambar 10 Flowchart web Food Waste .....	16
Gambar 11 Halaman Login.....	17
Gambar 12 Halaman Sign in.....	17
Gambar 13 Halaman Home .....	17
Gambar 14 Halaman Cycle.....	18
Gambar 15 Halaman Saving .....	18
Gambar 16 Halaman Donation .....	19
Gambar 17 Flowchart Web Course Public Speaking.....	21
Gambar 18 Database.....	21
Gambar 19 Halaman Login.....	22
Gambar 20 Halaman register .....	22
Gambar 21 Halaman Beranda.....	23
Gambar 22 Halaman Pilih kelas .....	23
Gambar 23 Halaman Artikel .....	24
Gambar 24 Halaman Video.....	24
Gambar 25 Halaman Webinar.....	24
Gambar 26 Halaman Tentang Kami.....	25
Gambar 27 Halaman Pembayaran .....	25

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ialah suatu inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan untuk memberi peluang kepada mahasiswa untuk belajar serta mengembangkan diri melalui kegiatan diluar kelas perkuliahan. Meskipun begitu, program ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membantu mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Dalam program ini juga memberikan benefit berupa konversi SKS[1].

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Bapak Nadiem Anwar Makarim yang menjadi inisiator program MSIB dengan bermaksud memberikan pengalaman lebih kepada mahasiswa yang mengikuti program tersebut. Sehingga mereka dapat berkontribusi dalam proyek-proyek yang dipandu oleh tim pembimbing dan melibatkan kolaborasi yang efektif dengan berbagai pihak, termasuk organisasi, mitra, startup, serta pemerintahan[2].

Banyak mitra yang turut mengikuti program studi independen kampus merdeka, termasuk PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning). Kolaborasi ini bertujuan untuk mempersiapkan para generasi muda supaya menjadi lulusan yang unggul dimasa yang akan datang. Program studi independen Infinite Learning ini melibatkan serangkaian kegiatan studi online yang komprehensif. Mahasiswa yang mengikuti program ini akan menjalani pembelajaran mandiri, pembelajaran daring secara sinkron, mendapatkan pendampingan dari mentor, mengikuti kuliah umum, dan menyelesaikan penugasan, seluruh rangkaian kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan dalam dunia kerja[3].

Setelah menyelesaikan program belajar mandiri ini diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan daya serang, kemampuan, kepribadian dan mengembangkan kemandirian, penelitian dan perolehan ilmu yang lebih banyak. Melalui program ini mahasiswa bisa mengasah dan menguatkan kemampuan hard dan soft skills yang terbentuk untuk melanjutkan di dunia industri maupun lingkungan masyarakat sekitar.

### 1.2 Profil Perusahaan

Infinite Learning merupakan sebuah divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios) yang berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.

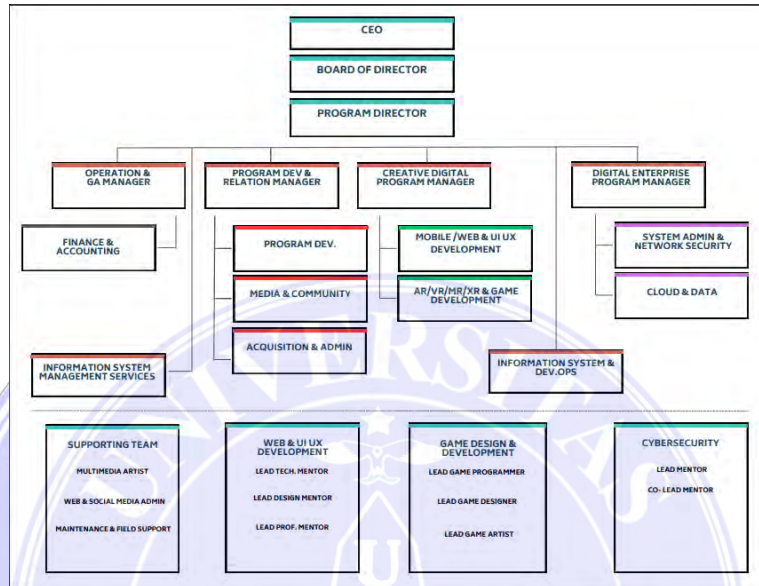
Infinite Learning memiliki visi untuk menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan bisa diterima oleh industri di Indonesia maupun Dunia.

Dalam memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, pada tahun Infinite Learning 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 dalam bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional.



Pada saat ini, kegiatan pendidikan vokasi dilakukan dibawah lisensi LPK untuk pelatih di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Techbology Cyber Security Course, Program Studi Mandiri Kementerian Pendidikan.

Berikut adalah struktur organisasi dari PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning)



Gambar 1 Struktur Organisasi

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari mengikuti program Studi Independen kampus merdeka di Infinite Learning Adalah untuk menciptakan suatu aplikasi website yang berkualitas tinggi untuk meningkatkan daya saing dari sebuah produk atau yang telah dibuat selama kegiatan. Setelah mengikuti program ini diharapkan penulis dapat membangun aplikasi website yang responsif dan interaktif dengan menggunakan teknologi terbaru yang telah banyak digunakan dikalangan industri, sehingga ketika sudah lulus dari program ini dapat bekerja dibidang pengembang web, dan perangkat lunak, dengan peran sebagai Web Development.

Tujuan lain dari mengikuti program Studi Independen kampus merdeka ialah meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesiapan dalam dunia kerja dan dunia usaha, mampu menghasilkan terobosan dalam penyelesaian persoalan praktis di industri maupun organisasi dari pembelajaran yang dilakukan dalam program ini, membangun koneksi dengan profesional di industri, serta meningkatkan peran dan kontribus nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional.

## BAB II KEGIATAN

### 2.1 Deskripsi Kegiatan

Website Development memberikan satu pengalaman dalam bekerjasama membuat sebuah website selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah grup yang terdiri dari Coder, Designer, dan Product Manager/SCRUM Master. Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari maksimal 7 orang. Setiap anggota group akan mempunyai role masing-masing yang sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah aplikasi website yaitu seorang hacker atau coder atau disebut juga dengan programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role yang terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master.

Dalam kegiatan tersebut adanya konsep pendampingan atau mentorship yang terdiri dari 2 jenis mentor, yaitu Individual Mentor dan Group Challenge Mentor. Individual Mentor akan berfokus terhadap individual performance, skill dan self-being motivation, learning strategy dan individual guidance, sedangkan untuk Group Challenge Mentor, akan berfokus terhadap group performance, reseach guidance, challenge project management dan pendampingan dalam membangun aplikasi ataupun website.

Adapun waktu pendampingan atau mentorship yang dilakukan setiap hari dari hari Senin-jumat yang dibagi dengan 2 (dua) sesi, yaitu sesi pagi yang dimulai dari pukul 09.00-13.00 dan sesi siang yang dimulai dari pukul 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 hari Sabtu dan Minggu untuk para peserta apabila dibutuhkan dengan melakukan appointment sebelumnya dengan para mentor yang telah ditentukan.

Adapun learning guidance dibagi menjadi soft skill dan hard skill, Berikut adalah learning guidance selama program Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning):

Nama Kegiatan	Web Development
Masa Kegiatan	14 Agustus 2023 – 31 Desember 2023
Waktu	09.00 – 13.00 WIB
Peserta	
Sub Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep-konsep yang ada dalam UI/UX Design dan mampu menyalurkan ide-ide kreatif dalam membuat design yang user friendly guna membuat pengguna nyaman dan aman.</li> <li>Memahami konsep dasar dan struktur dalam HTML, CSS dan penggunaan framework Bootstrap dalam Web Development.</li> <li>Memahami dan mampu menerapkan konsep dari bahasa pemrograman JavaScript guna membuat website lebih responsive.</li> <li>Memahami fundamental library ReactJS dan Vite (JSX, Component, Props, State) dengan konsep virtual DOM.</li> </ol>

	<p>5. Memahami cara menginput file project yang telah dibuat kedalam repository github dan ngeclone project tersebut dengan GIT.</p> <p>6. Memahami konsep dari Node JS dalam mengcompile program dengan localhost. Dan juga memahami tentang Database SQL maupun MySQL dan mampu memanfaatkan fitur dalam pembuatan Database, input data, update data, serta menghapus data dan membuat Relasi antar Table dan normalisasi tabel.</p> <p>7. Memahami konsep tentang Restful API dan implementasinya</p> <p>8. Pembelajaran tambahan yang mendukung kemampuan peserta berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterampilan bertanya</li> <li>- Keterampilan dalam komunikasi dan presentasi</li> <li>- Reseach</li> <li>- Personal Branding, Copywriting, Promotion product</li> <li>- Project Management.</li> </ul>
Metode Pembelajaran	<p>Penjelasan Materi</p> <p>Pendampingan (Mentoring)</p> <p>Pembelajaran Mandiri</p> <p>Final Project</p>
Tipe Aktivitas	Full Daring (Online)

Tabel 1 Learning Guidance

## 2.2 Aktivitas Mingguan

Adapun aktivitas mingguan yang dilakukan selama program Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning) dilampirkan dalam tabel dibawah ini:

Minggu	Kegiatan
1	Minggu ini saya sangat senang karena mendapat materi pembelajaran yang belum pernah saya dapatkan di perkuliahan serta mentor-mentor yang memberi penjelasan materi yang baik guna menambah wawasan.
2	Di minggu kedua dalam kegiatan ini materi yang disampaikan cukup menarik buat dipelajari serta dipahami, guna menambah wawasan saya dalam bidang web development, dan saya juga dapat mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan dalam membangun sebuah aplikasi yang berbasis web dengan baik dan benar untuk bisa dikembangkan kedepannya serta berguna bagi user, dan saya juga lebih tertarik untuk mempelajari web development ini kedepannya. Namun ada sedikit kendala dalam mengikuti kegiatan ini, yaitu masalah jaringan dan kuota internet. Namun itu tidak membuat saya patah semangat buat mempelajari semua tentang web development. Sekian laporan mingguan saya kali ini, terima kasih
3	Pada minggu ini pemaparan materi design thinking sangat menarik dan tugas yang diberikan juga tidak begitu sulit karena dibuat bergrup, dimana menampung ide-ide atau pendapat dari orang lain. Para mentor juga bisa meluangkan waktunya untuk diskusi pengerjaan tugas tersebut agar hasilnya nanti memuaskan, dan semoga untuk kedepannya kegiatan selanjutnya dapat

	berjalan dengan baik sesuai dengan harapan. Sekian laporan saya buat, Terima Kasih.
4	Pekan ini fokus pembelajaran saya masih terpusan pada design, dan dapat dikatakan bahwa ini adalah “minggu desain”. Kami telah mengalami sejumlah kegiatan yang beragam yang memungkinkan kami untuk mendalami pemahaman desain. Pada awal pekan ini, pada hari Senin dan Selasa, setiap kelompok di kelas kami telah menyajikan hasil akhir dari proyek desain mikro mereka. Presentasi ini adalah tahap akhir dari tugas kami sepanjang minggu, dan setiap kelompok berbagi ide-ide mereka, konsep desain, dan pemikiran mereka yang mendalam tentang mikro yang telah mereka teliti. Ini memberi kami semua kesempatan untuk memahami beragam pendekatan desain dan memperkaya pemahaman kami tentang praktik desain yang berbedabeda. Kemudian, pada hari Rabu, meskipun tidak ada sesi zoom langsung yang dijadwalkan, saya dan anggota kelompok saya tetap aktif dalam diskusi tentang Tugas Business Model Canvas (BMC) kami. Kami telah merencanakan strategi bisnis kami, mencari model yang sesuai, dan merumuskan rencana untuk menjalankannya. Kemudian, pada hari Kamis dan Jumat, kami beralih ke proyek makro. Ini adalah Proyek besar dalam perjalanan kami karena saat ini kami perlu menentukan “big idea” kami dengan anggota kelompok baru yang akan bergabung. Langkah ini sangat penting karena akan menjadi dasar dari proyek makro kami. Minggu ini telah membantu kami untuk terus berkembang dalam pemahaman kami tentang desain, dari tingkat mikro hingga makro. Kami terus bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang berbeda untuk mencapai tujuan kami dalam memahami dan mengimplementasikan konsep-konsep
5	Untuk minggu ini kegiatannya adalah mendengarkan serta memahami penjelasan materi technical dan design dari para mentor yang membawakan. Dalam materi tersebut kita diajarkan tag-tag yang ada dalam HTML serta membuat struktur dalam website dengan baik supaya para pengguna nantinya tidak bingung dan bisa mengaplikasikannya dengan baik, untuk materi design dijelaskan pemilihan warna dan font serta typography yang akan digunakan sesuai dengan psikologi seseorang, supaya website yang kita bangun enak dilihat oleh para pengguna nantinya, untuk pemilihan font juga sangat perlu guna memudahkan pengguna membaca dan mengetahui isi dari aplikasi website yang kita buat. Sekian untuk laporan minggu ini, Terima Kasih
6	Di minggu ini di hari pertama ialah presentasi dan di hari berikutnya pembahasan tentang technical, yang dipelajari di technical ini adalah CSS dan framework CSS, framework yang dipakai ialah bootstrap, dalam framework tersebut terdapat berbagai macam template yang bisa dipakai untuk membuat, mendesain, maupun membangun sebuah website agar terlihat menarik bagi pengguna dalam memakai website kita, dan setelah itu cara menggunakan figma community yang di ajarkan oleh para mentor yang berkaitan. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan Asynchronous, dimana kita belajar mandiri dan berdiskusi tentang tugas-tugas project yang diberikan sebelumnya, sehingga dapat di presentasi kan di hari-hari yang akan mendatang. Sekian laporan minggu ini, Terima Kasih
7	Di minggu ini kami 5ocus pada pembuatan akun Github dan integrasinya dengan Gitlab untuk mendukung tugas-tugas mendatang, khususnya pembuatan website portofolio menggunakan HTML dan CSS murni. Selanjutnya, kami memfokuskan pada pembelajaran JavaScript, mengutamakan pemahaman serta praktik langsung menggunakan alert, confirm, dan prompt di Visual Studio

	Code (VSC). Kemudian, kami focus pembelajaran masih terpusat pada JavaScript, namun lebih mendalam membahas berbagai tipe data yang digunakan, seperti array dan string. Kamis adalah hari libur nasional Maulid Nabi, sehingga kami mengambil kesempatan ini untuk beristirahat. Sementara itu, Jumat merupakan hari di mana kami terlibat dalam minggu terkait desain dalam tantangan makro. Kegiatan hari ini mencakup topik “Create Your Own Design”, dengan berfokus pada aspek-aspek seperti hukum UX, pengalaman pelanggan, dan persiapan desain. Itulah ringkasan aktivitas yang kami lakukan selama minggu ini, memberikan penekanan pada pengembangan keterampilan terkait pemrograman dan desain.
8	Di minggu ini kegiatan nya cukup menarik, dimana dihari batik nasional semua peserta memakai batik dan dilanjutkan dengan aksi seru-seruan antar kelas seperti, menggambar batik daerah, makanan khas daerah masing-masing, icon yang ada di daerah serta wisata alam daerah masing-masing dan melakukan vote batik yang paling bagus dipakai. Dihari berikutnya adalah kegiatan pitstop kedua tugas macro, dimana setiap grup mempresentasikan tugas mereka masing-masing dan mendengar masukan-masukan daripada mentor. Dan setelah itu dihari rabu dan kamis penjelasan materi javascript dengan topik if else, switch case, while, do while. Nah disini kita diharapkan mampu memahami konsep tentang kondisi terbuat dengan baik dan menerapkannya dengan baik juga, dan dihari Jumat dimana kegiatan Asynchronous dilakukan dengan baik juga, kita bernyanyi bareng agar tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung. Sekian laporan minggu ini, Terima Kasih
9	Pada minggu ini, kami memusatkan perhatian pada memahami JavaScript Object-Oriented Programming (OOP) dengan konsep-konsep fundamental seperti Classes, Instances, Inheritance, Encapsulation, dan penggunaan Getter dan Setter dalam pengembangan website. Selanjutnya, focus kami adalah mendalami Function dalam JavaScript, termasuk memahami konstruksi fungsi, penggunaan parameter untuk memodifikasi perilaku, dan pengembalian nilai melalui return. Pada kegiatan selanjutnya adalah kami asynchronous untuk melanjutkan diskusi kelompok persiapan PIT STOP macro 3 di gmeet dan juga mengerjakan bagian-bagian dari website yang belum selesai. Di hari Kamis, kami melakukan presentasi kemajuan front-end di pit stop kelompok dan menerima masukan konstruktif dari mentor. Sementara itu, Jum'at kegiatan kami juga asynchronous dan kelompok saya mengadakan diskusi tentang retro PIT Stop 3 melalui WhatsApp. Kemudian untuk materi kami pada hari Jum'at pembelajaran berupa video.
10	Selama beberapa hari terakhir, kami telah berfokus pada pengembangan kemampuan dalam berbagai area, kami mendalami Bootcamp dan JavaScript Rewind, memfokuskan perhatian pada konsep dasar seperti, tipe data, if else, loop, dan function dan setelah kegiatan itu, kami juga berfokus pada keterampilan berbicara di depan umum, memahami prinsip dasar berbicara, penilaian kualitas, serta bagaimana menciptakan pembukaan yang menarik dalam 8 detik pertama. Kami juga belajar tentang penerapan storytelling, dengan pemahaman tentang empat elemen kunci: orang, tempat, plot, dan tujuan. Kemudian, kami menggunakan waktu untuk mempersiapkan pitshop Final Macro Challenge, termasuk diskusi dalam breakout room. Kelompok kami juga melakukan diskusi di Gmeet dan melanjutkan pekerjaan pada front-end proyek serta penyusunan presentasi. Dan setelah hari itu kami melakukan

	<p>pitshop Final Macro Challenge, kami mengikuti evaluasi dan menerima umpan balik yang sangat memuaskan dari mentor kami atas pekerjaan kami pada front-end proyek. Dan hari berikutnya adalah hari di mana kami berfokus pada interaksi sosial. Mentor kami mengatur breakout room sehingga kami dapat berkenalan dengan peserta lain dan membahas rencana kelanjutan untuk proyek massive kami. Kami diberi opsi untuk melanjutkan dengan kelompok “macro” yang telah ada atau mencari kelompok baru. Ini adalah bagian dari pengalaman pembelajaran intensif dan kolaboratif yang kami jalani selama beberapa hari terakhir.</p>
11	<p>Selama beberapa hari terakhir kegiatan telah difokuskan pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang sangat bermanfaat dalam pengembangan karier dan pembelajaran. Pemahaman personal branding, yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai diri, tujuan karir, dan cara efektif berkomunikasi dengan identitas pribadi kepada dunia. Ini adalah kunci dalam membangun citra yang kuat serta bagaimana membangun portofolio yang kuat dengan memahami konsep, poin utama yang signifikan, dan pemilihan platform yang tepat. Ini akan membantu kami menampilkan prestasi dan keterampilan kami secara efektif dan bagaimana cara pembuatan Video Showcase untuk mempromosikan website yang telah dibuat, yang merupakan bagian penting dalam memajukan kemampuan yang telah dibuat selama kegiatan berlangsung. Kemudian, kami memulai perjalanan dalam memahami dasar-dasar ReactJS, yang merupakan kerangka kerja JavaScript yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi web. Ini adalah awal yang penting dalam memahami cara membangun aplikasi web yang dinamis. Selanjutnya, kami berpartisipasi dalam pertemuan zoom untuk mendengarkan informasi terkait pemilihan mentor grup besar, yang akan membantu kami dalam perjalanan pembelajaran kami. Semua kegiatan ini membantu kami mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan untuk mencapai tujuan karir dan kami.</p>
12	<p>Dalam satu minggu ini, kami mengikuti beragam kegiatan yang meliputi sesi teknis React JS dengan penjelasan komponen dan implementasinya, diikuti oleh praktik yang dipandu oleh mentor. Selain itu, kami berpartisipasi dalam acara cosplay Halloween yang sangat seru, mengadakan pemilihan kostum terbaik, dan melanjutkan dengan sesi Asynchronous untuk diskusi mengenai proyek besar di masa mendatang. Selanjutnya, focus kegiatan kami adalah sesi profesional yang berfokus pada riset, di mana kami belajar cara meriset ide dengan baik sebelum memasarkannya. Selain itu, kami juga mempelajari materi Gestalt untuk meningkatkan estetika dan komunikasi visual dalam desain. Hari ini, kami berdiskusi dalam kelompok untuk merumuskan ide proyek dan melakukan penelitian untuk memastikan keberhasilannya. Sekian untuk laporan minggu ini, Terima Kasih.</p>
13	<p>Pada minggu ini, kegiatan kami berfokus pada Sprint Review proyek besar, di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil riset ide mereka, mendengarkan presentasi dari kelompok lain, dan menerima umpan balik dari mentor dalam ruangan masing-masing. Terima kasih atas laporannya. Selain itu, kami juga memiliki sesi asynchronous di mana kami melanjutkan diskusi kelompok untuk mengevaluasi retro di Sprint Review pertama. Selama sesi ini, kami membagikan video materi tentang Brand Identity. Lalu difokuskan pada dua topik penting dalam pengembangan web dengan React, yaitu Conditional Rendering dan Implementing React Router. Conditional Rendering</p>

	memungkinkan kami menampilkan elemen berdasarkan kondisi tertentu, sementara React Router membantu dalam navigasi halaman web. Gabungan keduanya memungkinkan kami menciptakan aplikasi web yang responsif dan dinamis, meningkatkan pengalaman pengguna. Selanjutnya, kami mempelajari cara mengintegrasikan React JS dengan kerangka kerja CSS seperti Bootstrap dan Tailwind. Materi pembelajaran mencakup instalasi dan integrasi Bootstrap 5 dengan proyek React serta konfigurasi Tailwind CSS dengan React dan Vite. Terakhir, dalam sesi asynchronous, kami menggunakan waktu untuk melanjutkan diskusi kelompok untuk mempersiapkan Sprint Review berikutnya yang akan berlangsung pada hari Senin mendatang.
14	Minggu ini, kegiatan kami dimulai dengan sesi Design Clinic, di mana setiap mentor di breakout room melakukan review progres desain, memberikan saran, dan masukan sebelum memasuki sprint desain. Selanjutnya, kami terlibat dalam Sprint Design Project Massive, di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek, menerima umpan balik dari mentor dan rekan-rekan, untuk meningkatkan kualitas desain. Selama sesi profesional, kami mempelajari teknik bertanya yang dapat diterapkan dalam penelitian, pertanyaan untuk memperoleh informasi, dan teknik wawancara. Selanjutnya, sesi technical membahas materi tentang Node.js, memfokuskan pada pemahaman dan penggunaan Node.js untuk struktur website dan kompilasi program di localhost. Hari ini juga melibatkan sesi Asynchronous, di mana kami berdiskusi untuk mengembangkan tugas proyek massive yang telah diberikan sebelumnya. Terima kasih atas laporannya.
15	Pada minggu ini adanya sesi informasi, dengan pembahasan kolaborasi dalam proyek besar. Topik pertama adalah dukungan fitur yang telah direncanakan sebelumnya, diikuti oleh sesi teknis tentang Database SQL atau MySQL. Materi melibatkan pembuatan Database, tabel, dan penginputan data. Sesi berikutnya membahas lanjutan Database, termasuk penghapusan data dan normalisasi tabel, dengan tantangan praktis. Selanjutnya, kegiatan melibatkan Technical Week dengan penekanan pada manipulasi data dalam MySQL, termasuk penghapusan data yang sensitive. Laporan hari ini mencakup Sprint Review, di mana setiap kelompok mempresentasikan kemajuan front end dalam proyek massive. Hari berikutnya difokuskan pada sosialisasi laporan akhir, membahas pembuatan laporan dan elemen-elemen yang perlu disertakan.
16	Kegiatan minggu ini dibuka dengan Developer Festival dimulai dengan para pemateri menyampaikan berbagai materi melalui on-site, Zoom meeting, dan live streaming di YouTube. Peserta diharapkan memahami materi dengan baik. Event tersebut berlangsung dengan 3 hari berturut-turut, event berlanjut dengan presentasi materi dari mentee dan pemateri eksternal, mencakup topik seperti desain grafis, UX Law, dan public speaking. Setelah event tersebut selanjutnya, fokus pada sesi teknis, membahas backend dengan konsep Express.js, API, middleware, dan struktur direktori. Sesi Asynchronous pada hari itu melibatkan diskusi kelompok dalam proyek massive dan mentoring dengan kakak mentor yang telah ditentukan sebelumnya
17	Minggu ini, fokus kami terarah pada aspek teknis, khususnya dalam memahami penggunaan Express JS. Kami memulai dengan inialisasi backend, menyesuaikan struktur folder untuk meningkatkan efisiensi dan keteraturan dalam pengembangan. Selanjutnya ialah sesi sprint review hari ini melibatkan presentasi kemajuan proyek Massive, mengidentifikasi tantangan beserta solusinya, dan menerima umpan balik dari mentor. setelah dari sprint Review

	Kami juga mendalami konsep Restful API, khususnya dalam materi Authentikasi yang membahas proses kerja kode OTP yang dienkrpsi untuk menjaga keamanan. Kegiatan bengkel coding melibatkan pendaftaran kelompok untuk mentoring oleh mentor terkait. Pembahasan tentang cloud computing juga menjadi fokus, di mana kita berupaya memahami konsepnya dan cara mengimplementasikannya.
18	Pada minggu, kami berpartisipasi dalam Bengkel Coder yang memberikan kegiatan produktif untuk membantu peserta mengatasi kendala dalam coding, dengan semangat tinggi dan kelancaran dalam pelaksanaannya. Kegiatan melibatkan sprint review, di mana setiap grup mempresentasikan proyek massive mereka dari front end hingga back end, menerima feedback dari mentor, dan mendengarkan presentasi teman-teman lainnya. Setelah itu selama sesi asynchronous, kami memanfaatkan waktu untuk diskusi mendalam dalam pengerjaan proyek massive dan penyusunan laporan akhir. Kegiatan hari ini juga mencakup sesi technical, yang membahas metode hosting proyek dengan menghubungkan VPS dan domain. Sebagai tambahan, kami mengikuti sesi Cybersecurity yang diselenggarakan oleh Mentor dari Program HCAI. Materi yang disampaikan mencakup penjelasan tentang pentingnya Cybersecurity, situasi kapan harus menggunakannya, serta peran pelindung dan penyerang dalam jaringan. Security Protocol, Software Update, dan Employee Education menjadi fokus, sementara langkah-langkah pencegahan seperti penggunaan Firewall, Antivirus, dan Multifactor Authentication dibahas secara mendalam. Sesi juga membahas IBM Security Verify, Analyze & Respond, termasuk strategi hacker dalam mengambil data dan cara kerjanya. Kegiatan ini ditutup dengan sesi tanya jawab bersama pemateri, memberikan kesempatan untuk mendalami pemahaman tentang keamanan cyber.
19	pada minggu ini, peserta mengikuti sesi profesional yang memfokuskan pada pembuatan Curriculum Vitae (CV) dan teknik wawancara. Di sesi Zoom hari berikutnya, kami mempersiapkan presentasi akhir besok dan meninjau ulang proyek serta website yang sedang dikerjakan. Seiring berjalannya waktu, mereka menghadiri dua hari presentasi akhir, dengan fokus mendengarkan presentasi kelompok lain. Hari kedua presentasi melibatkan presentasi kelompok mereka sendiri dan menerima masukan dari mentor. Saat ini, mereka berada di fase Asynchronous, mempersiapkan diri untuk kelulusan dan menutup babak studi independen mereka.
20	setelah libur Natal, minggu ini kami mempersiapkan acara untuk graduation serta acara penutupan program studi independen di Infinite Learning (dikenal sebagai PT Kinema Systrans Multimedia). Dalam acara penutupan tersebut, diumumkan pemenang dari voting mentor dan mentee terbaik. dan pada acara graduation dari program Kampus Merdeka bersama PT Kinema Systrans Multimedia atau Infinite Learning tersebut dihadiri oleh pimpinan perusahaan dan institusi pendidikan, serta pengumuman produk terunggul yang dibuat selama program oleh peserta Infinite Learning.

Tabel 2 Logbook Mingguan



## BAB III HASIL dan EVALUASI

### 3.1 Hasil

Ada beberapa group project yang diberikan oleh Infinite Learning antara lain:

#### 3.1.1 Project Micro

Dalam group micro terdapat 5 orang anggota yang didalamnya masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab dalam pengerjaan project tersebut. Pelaksanaan Project Micro berlangsung selama 2 (dua) minggu, yang dimulai dari tanggal 21 Agustus 2023 s.d 05 September 2023. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengerjaan project tersebut berupa riset mendalam untuk menentukan idea yang akan diangkat dan permasalahan apa aja yang terjadi dalam idea, sehingga kami nanti bisa membuat design *Low-Fi* atau WireFrame website yang akan dibuat. Berikut ini merupakan nama anggota group dan posisinya:

- Priscilla Sherly Tania (Hustler)
- Amelia Stefany (Hacker)
- Muhammad Safitra (Hacker)
- Ghorizah Al Bathola (Hipster)
- Tulus Markus Siagian (Hipster)

Dalam project ini kami mengambil Big Idea tentang Healthy, dimana pembahasan ini memberikan informasi tentang kesehatan terkhusus penyakit GERD. Dalam jurnal yang kami baca para peneliti mengungkapkan bahwa hubungan erat antara gaya hidup yang tidak sehat berisiko terkena GERD (Gastroesophageal Reflux Disease), yang merupakan suatu kondisi dimana asam lambung naik kembali ke kerongkongan dan menyebabkan gejala seperti nyeri daada, sensasi terbakar, dan gangguan pencernaan.

Masalah ini terjadi sepanjang waktu di berbagai komunitas dan lingkungan masyarakat yang cenderung megadopsi gaya hidup tidak sehat, solusi yang dapat kami tawarkan dari permasalahan tersebut berupa menyediakan platform website yang mengedukasi para pengguna dalam membuat rencana gaya hidup sehat secara pribadi maupun secara komunitas.

Berikut adalah rekomendasi untuk mencegah terjadinya GERD, antara lain:

1. Mengadopsi pola makan yang kaya akan serat, rendah lemak jenuh, dan rendah asam akan membantu dalam mengurangi risiko GERD, serta hindari makan berlebihan dan makanan pedas, dan hindari makan sebelum tidur.
2. Berolahraga secara teratur dapat membantu menjaga berat badan yang sehat dan mencegah tekanan pada perut yang dapat mengurangi risiko refluks asam.
3. Hindari merokok dan konsumsi alkohol.
4. Hindari makanan dan minuman yang dapat memicu produksi asam lambung berlebihan.

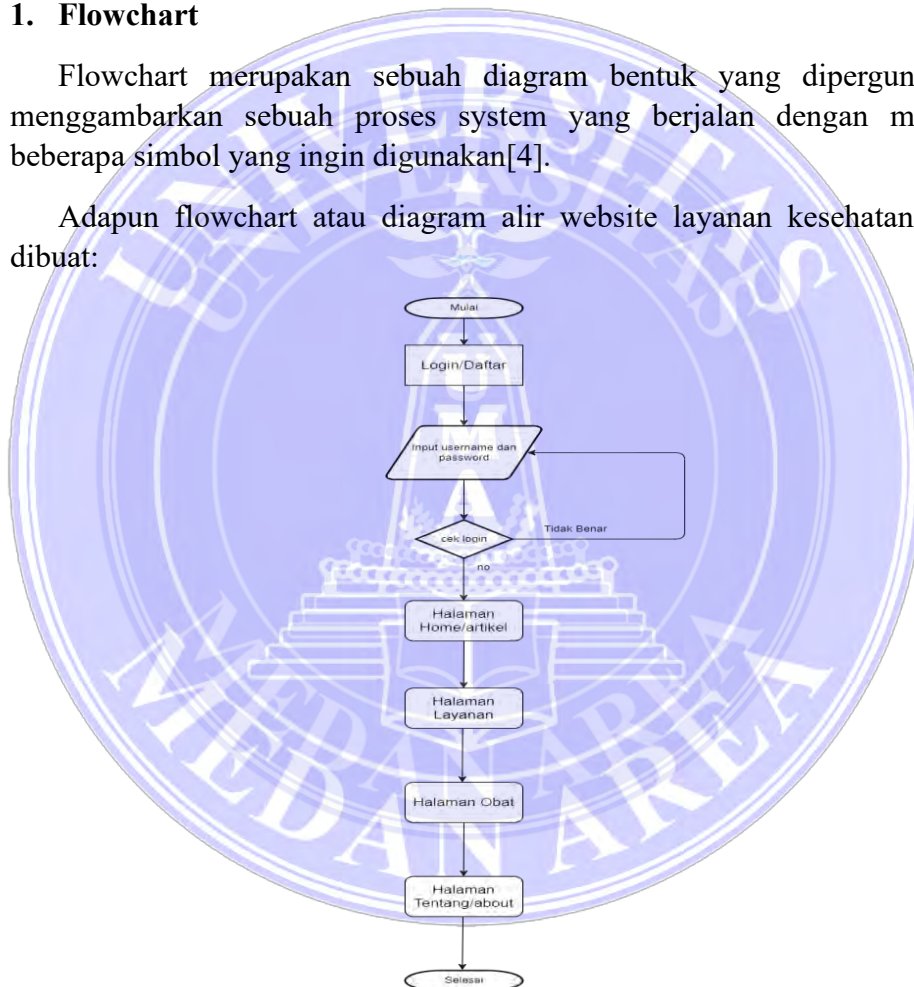
Dalam website ini kami menyediakan fitur-fitur yang mendukung pengguna atau user dalam melakukan hidup sehat. Berikut fitur-fitur yang bisa digunakan:

1. Layanan  
Dalam fitur layanan terdapat informasi dokter yang bisa diajak konsultasi tentang penyakit yang diderita.
2. Obat  
Dalam fitur ini juga terdapat informasi obat yang bisa dibeli sesuai dengan keluhan pengguna dan obat rekomendasi dari dokter
3. Artikel  
Dalam artikel ini terdapat informasi tentang penyakit yang ada.

## 1. Flowchart

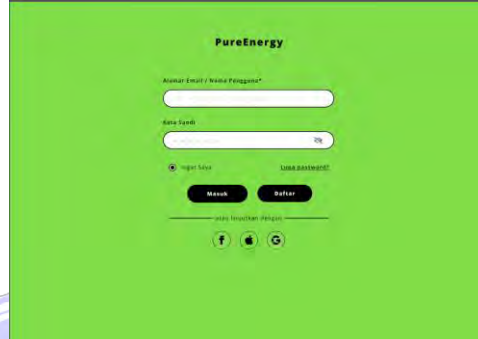
Flowchart merupakan sebuah diagram bentuk yang dipergunakan untuk menggambarkan sebuah proses system yang berjalan dengan menggunakan beberapa simbol yang ingin digunakan[4].

Adapun flowchart atau diagram alir website layanan kesehatan yang telah dibuat:

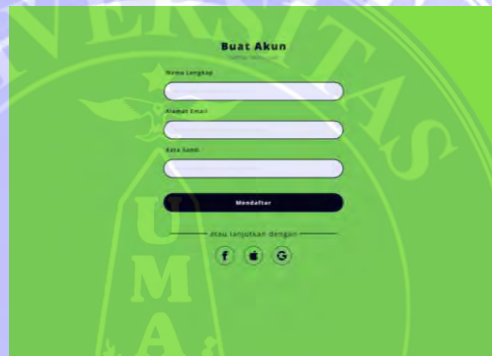


Gambar 2 Flowchart web healthy

## 2. Tampilan User Interface Design Wireframe



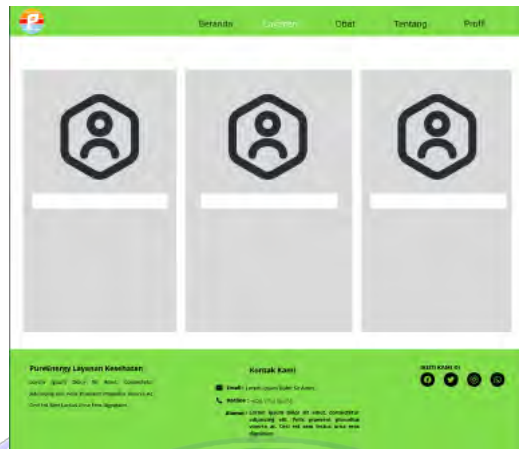
Gambar 3 Halaman Login



Gambar 4 Halaman Daftar



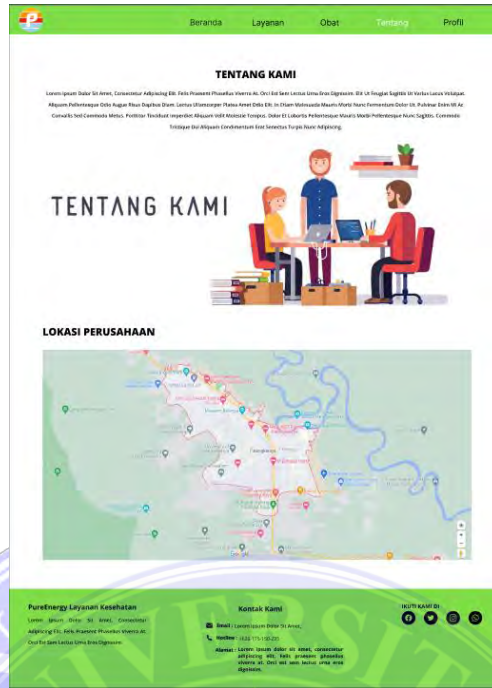
Gambar 5 Halaman Beranda



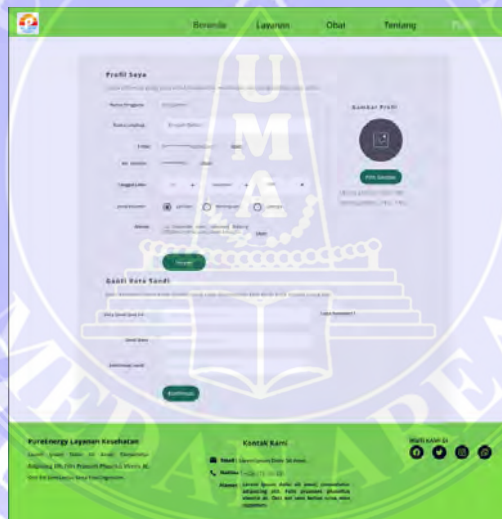
Gambar 6 Halaman Layanan



Gambar 7 Halaman Obat



Gambar 8 Halaman Tentang/about



Gambar 9 Halaman Profile

### 3.1.2 Project Macro

Dalam project macro yang berlangsung dari tanggal 07 September 2023 s.d 19 Oktober 2023. Setelah kami melakukan riset, tahap selanjutnya kami membuat design *Low-Fi* dan *Hi-Fi* yang dilakukan oleh team hipster, dan kami juga membangun sebuah website dengan HTML, CSS dengan Framework Bootstrap sesuai dengan design yang telah dibuat sebelumnya. Kami mengambil sebuah idea tentang Limbah Makanan (Food Waste).

Adapun anggota yang berkontribusi dalam membangun website tersebut adalah:

- Dini Suhartini (Hustler)
- Rangga Setyanto (Hipster)

- Tulus Markus Siagian (Hipster)
- Muhammad Hafiz Ivan Irawan (Hipster)
- Ismi Hanifah (Hacker)
- Afif Ghani (Hacker).

Adapun project yang telah kami kerjakan secara team dalam program tersebut, kami mengangkat sebuah permasalahan tentang limbah makanan yang dimana permasalahan ini berdampak terhadap kerusakan lingkungan, kelaparan serta pemborosan ekonomi.

Makanan sisa tengah menjadi sorotan penting dalam upaya mengatasi dua masalah serius, yaitu limbah makanan dan ketidakcukupan pangan. Dalam konteks bisnis penjualan makanan sisa, penelitian tengah dilakukan untuk mendalami terhadap potensi dan kendala yang terjadi untuk menanggulangi sisa makanan. Evaluasi pasar menjadi langkah kunci untuk memahami permintaan dan preferensi pelanggan, sementara tingkat kepuasan pelanggan menjadi indikator vital dalam mengevaluasi kualitas produk dan layanan. Selain itu, transformasi makanan yang tidak layak konsumsi di ubah menjadi pupuk untuk memberikan alternatif berkelanjutan yang berkontribusi pada pengurangan limbah makanan dan dampak terhadap lingkungan. Namun ada aja kendala profitabilitas dan persaingan dengan kompetitor yang perlu diatasi melalui optimalisasi operasional yang cermat untuk mencapai kesuksesan jangka panjang, dalam upaya mengurangi limbah makanan dan membantu komunitas secara luas.

Mempertimbangkan transformasi makanan yang tidak layak menjadi pupuk menjadi solusi berkelanjutan untuk mengurangi limbah makanan dan dampak terhadap lingkungan, dan selanjutnya menyelenggarakan program donasi makanan layak makan yang telah diproses sebelumnya untuk mendukung upaya pemerintah dalam mengurangi sampah makanan dan ketidakcukupan pangan.

Solusi yang didapat terhadap permasalahan tersebut, makanan sisa dari restoran yang masih dapat dikonsumsi, dapat dijual dengan harga terjangkau, memberikan bantuan berharga kepada masyarakat dengan financial yang terbatas. Sementara itu makanan yang tidak layak dikonsumsi dapat diolah menjadi pupuk kompos oleh pengelola kompos untuk membantu para petani mendapatkan pupuk yang kesulitan mendapatkan pupuk dengan harga terjangkau.

Disini kami juga menyediakan platform berupa website yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan sampah makanan, dan berkomitmen untuk mengubah makanan sisa menjadi peluang yang berkelanjutan dengan fitur—fitur yang telah disediakan untuk para pengguna.

Terdapat fitur-fitur yang tersaji dalam website ini yaitu:

#### 1. Donasi

Dalam fitur ini kita bisa mendonasikan makanan sisa layak makan kepada orang-orang yang membutuhkan dan dalam fitur ini kita juga bisa mendapatkan seperti point apabila kita memberi donasi dan point tersebut bisa ditukarkan.

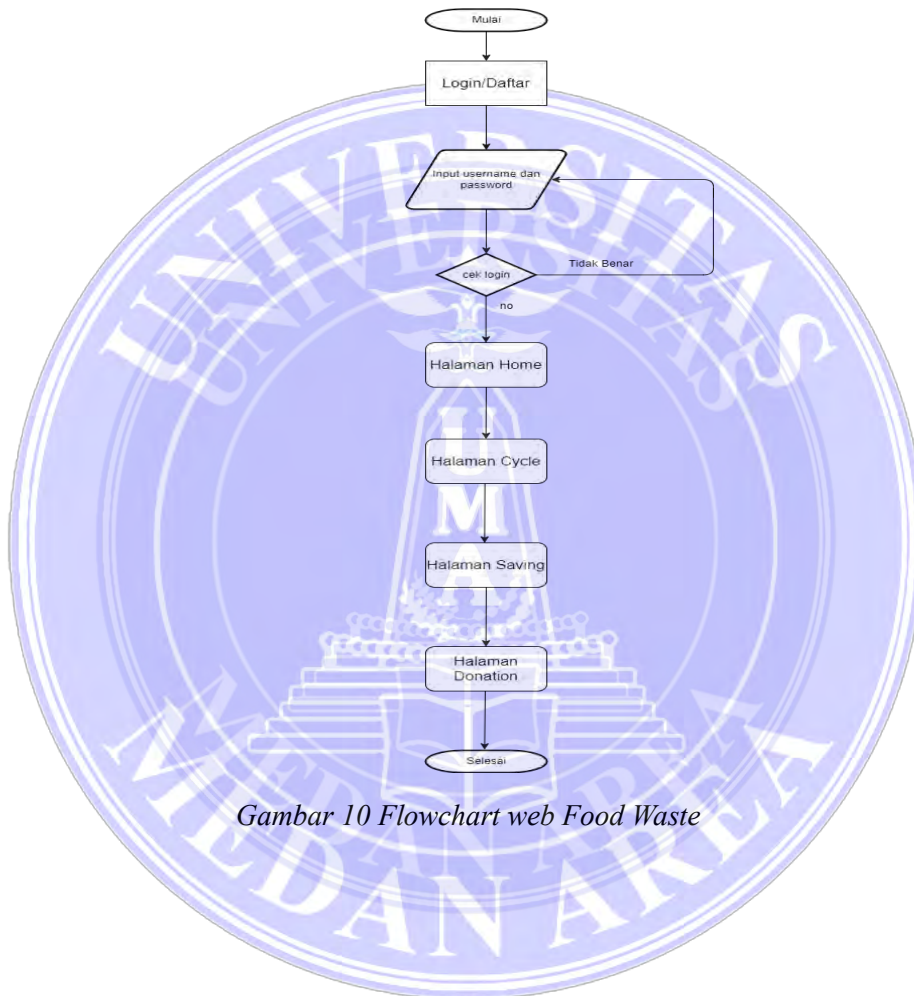
#### 2. Cycle

Dalam fitur clycle makanan sisa yang tidak layak untuk dimakan lagi didaur ulang menjadi pupuk untuk para petani yang kesusahan untuk mencari pupuk yang murah namun berkualitas untuk tanaman mereka, dan juga sisa makanan yang masih layak untuk dimakan dapat dijual kembali dengan harga yang murah.

3. Saving

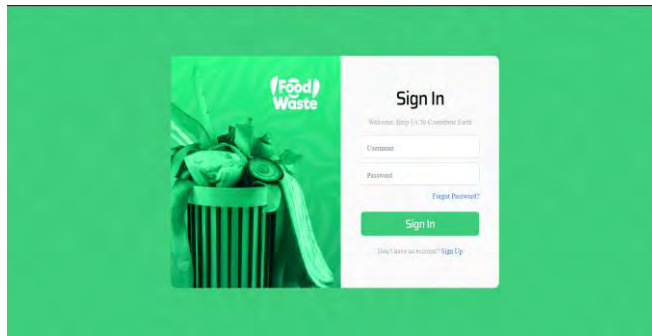
Dalam fitur ini kita bisa melihat makanan yang telah diolah dan juga kita bisa melihat resep makanan yang telah diolah tersebut.

1. Flowchart

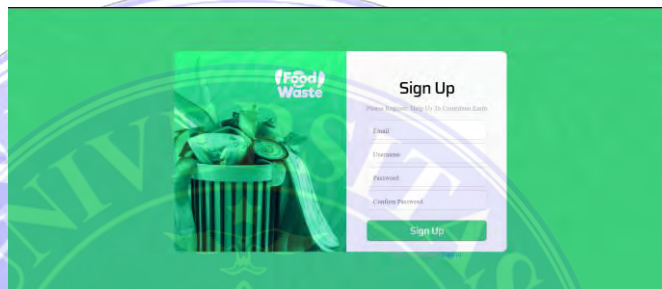


Gambar 10 Flowchart web Food Waste

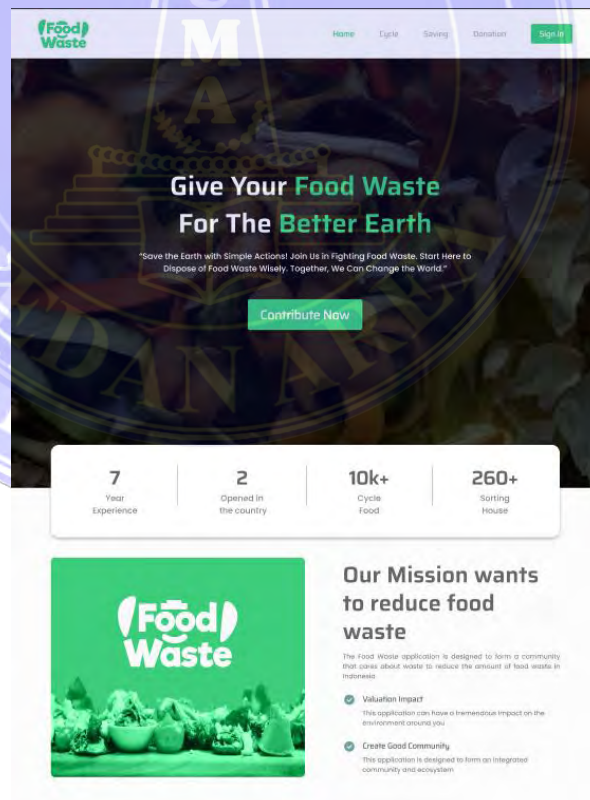
## 2. Tampilan User Interface



Gambar 11 Halaman Login

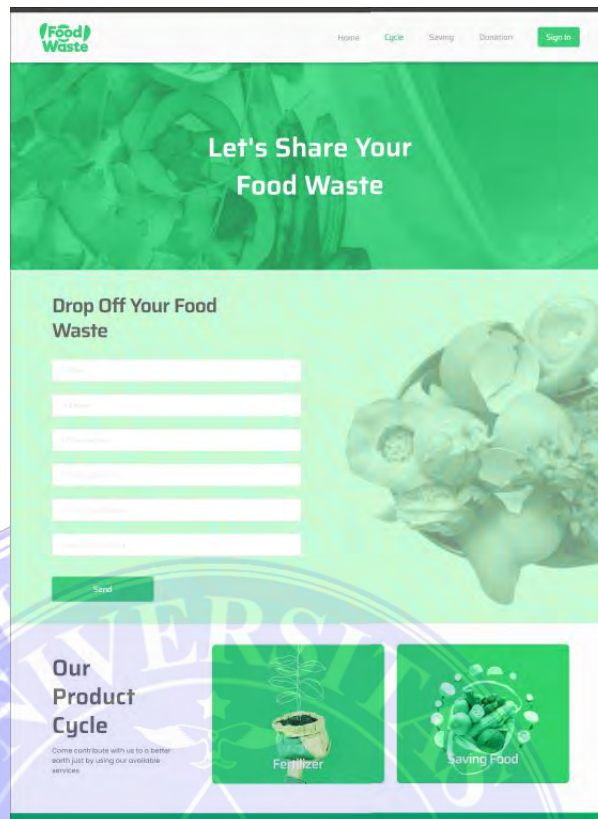


Gambar 12 Halaman Sign in

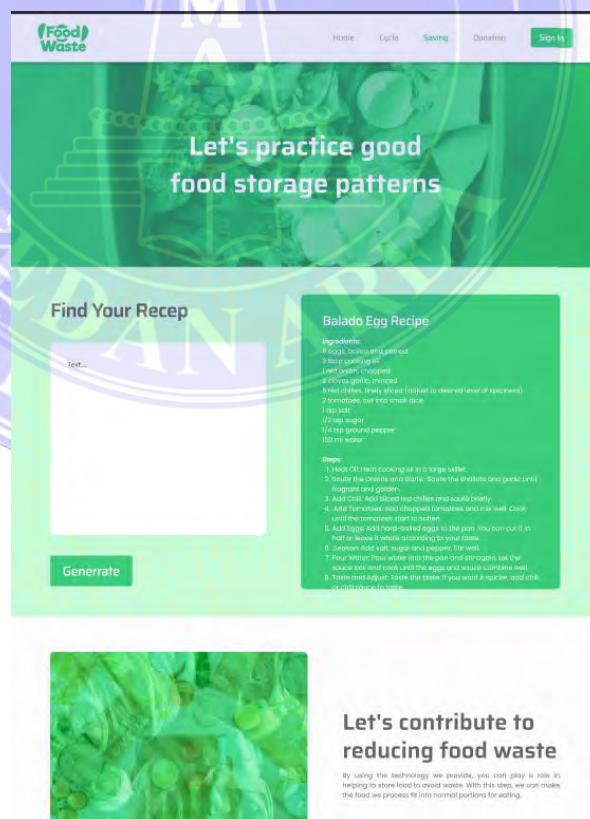


Gambar 13 Halaman Home

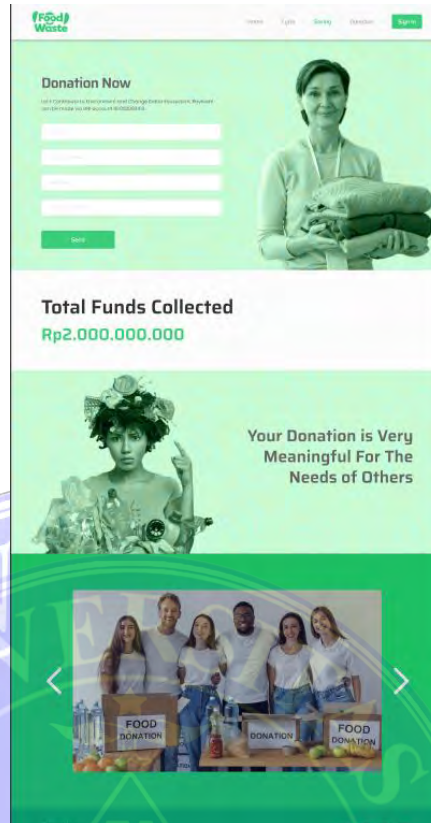




Gambar 14 Halaman Cycle



Gambar 15 Halaman Saving



Gambar 16 Halaman Donation

### 3.3.3 Project Massive

Setelah mengerjakan project Micro dan Macro disini kami juga mengerjakan project massive yang berlangsung selama 3 (tiga) bulan, yang dimulai dari tanggal 23 Oktober s.d 21 Desember 2023. Dalam project ini kami memilih sendiri anggota group yang berjumlah 7 (tujuh) orang, dalam project ini kami mengambil big idea confidently, dimana idea yang kami ambil ini menjurus kepada kepercayaan diri seseorang dalam berbicara di depan umum. Disini kami melanjutkan project yang telah di kerjakan sebelumnya di macro project, oleh beberapa teman dari group kami.

Adapun nama-nama anggota yang berkontribusi dalam project ini sebagai berikut:

- Priscilla Sherly Tania (Hustler)
- Amelia Stefany (Scrum Master + Hacker)
- Muhammad Safitra (Hacker)
- Ziko Barenza Perdana (Hacker)
- Ghoriizah Al Bathola (Hipster)
- Iis Permatasari (Hipster)
- Tulus Markus Siagian (Hipster)

Kepercayaan diri suatu sikap yang positif yang memungkintan seseorang untuk tumbuh dan memperkuat penilaiannya terhadap diri sendiri, baik dalam pengembangan diri maupun dalam berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, kepercayaan diri juga

melibatkan keyakinan pada potensi diri dan kemampuan untuk mempertahankan penilaian positif, yang pada gilirannya dapat mendukung perkembangan individu serta hubungan sosialnya. Kepercayaan diri ini tidak hanya mencakup ekspektasi atas pencapaian diri berdasarkan evaluasi terdahulu, namun juga berfokus pada pengembangan diri yang lebih luas dan mendalam.

Permasalahan yang diangkat sebelumnya ialah kepercayaan diri yang menghambat seseorang untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tanpa adanya rasa kepercayaan diri yang tertanam dengan kuat didalam jiwa seseorang, pesimisme dan rasa rendah diri akan dapat menguasai dengan mudah.

Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rasa kepercayaan diri seseorang, mulai dari pengalaman masa kecil, rasa minder dan rendah diri karena orang tersebut merasa memiliki banyak kekurangan dalam berbagai aspek, serta berbagai peristiwa dalam hidup.

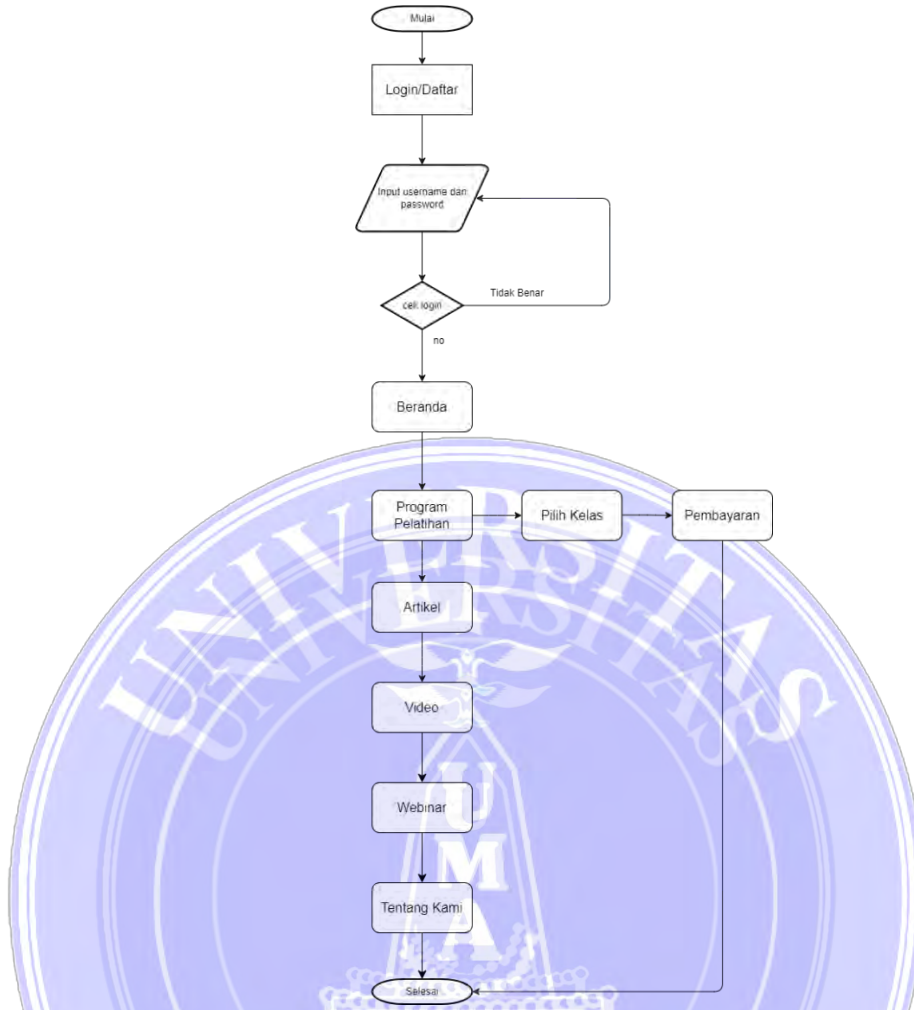
Solusi yang kami ambil dalam permasalahan tersebut adalah dengan membuat platform website untuk membantu orang-orang yang kesulitan untuk membangun kepercayaan dirinya. Website ini dapat mengakses sumber belajar keterampilan public speaking dengan adanya fitur seperti pembelajaran kelas online, video, panduan, dan juga artikel. Platform ini juga akan menampilkan konten sumber belajar untuk mengembangkan kepercayaan diri dalam public speaking.

Dalam pembuatan website ini kami membangunnya dengan React JS dan dengan menggunakan DataBase untuk menyimpan data pengguna.

Terdapat fitur-fitur yang dalam website tersebut yaitu:

1. Program pelatihan  
Dalam fitur ini terdapat beberapa kelas yang bisa dipilih sesuai dengan keinginan untuk melatih kepercayaan diri dan public speaking.
2. Artikel  
Pengguna dapat membaca artikel yang berkaitan dengan kepercayaan diri dan public speaking.
3. Video  
Di fitur ini pengguna bisa menonton video yang disediakan, dalam video tersebut berisi tentang tips dalam berkomunikasi dengan baik.
4. Webinar  
Dalam halaman ini pengguna bisa mengikuti webinar guna menambah wawasan tentang public speaking.

## 1. Flowchart



Gambar 17 Flowchart Web Course Public Speaking

## 2. Tampilan Database

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
<input type="checkbox"/> pengguna	<input type="checkbox"/> Jelajahi <input type="checkbox"/> Struktur <input type="checkbox"/> Cari <input type="checkbox"/> Tambahkan <input type="checkbox"/> Kosongkan <input type="checkbox"/> Hapus	7	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
1 tabel	Jumlah	7	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	0 B

↑  Pilih Semua Dengan pilihan: ▾

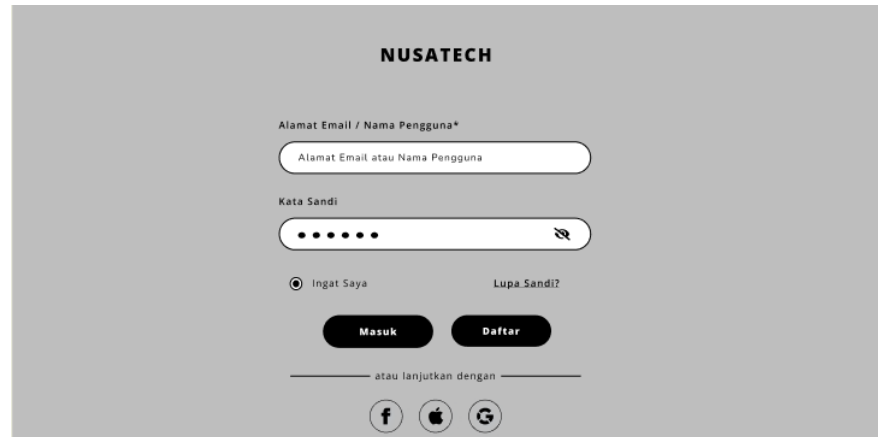
Gambar 18 Database

## 3. Struktur Tabel Database

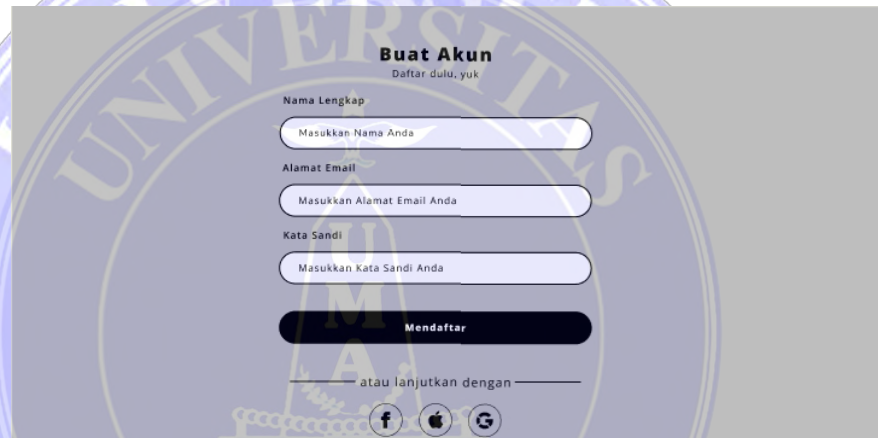
Tabel Pengguna

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id	int	10
email	varchar	30
username	varchar	20
password	varchar	8

#### 4. Tampilan User Interface



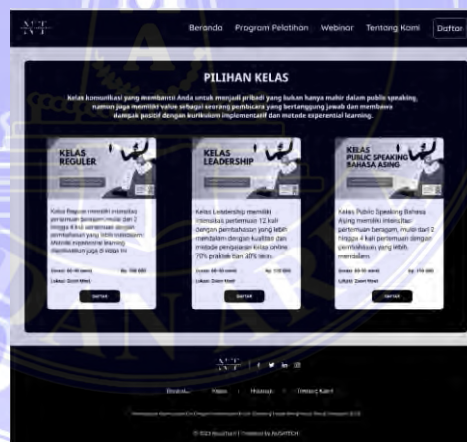
Gambar 19 Halaman Login



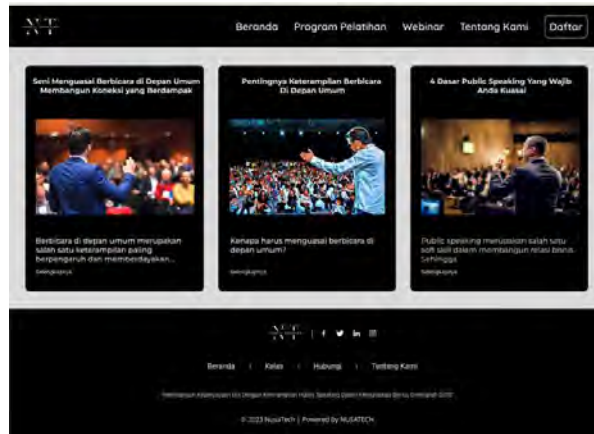
Gambar 20 Halaman register



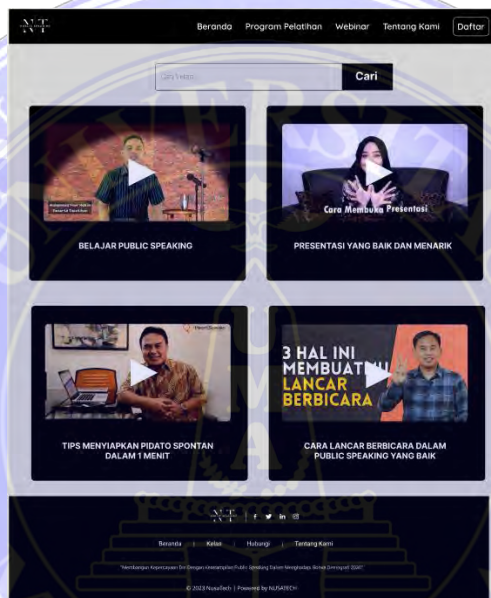
Gambar 21 Halaman Beranda



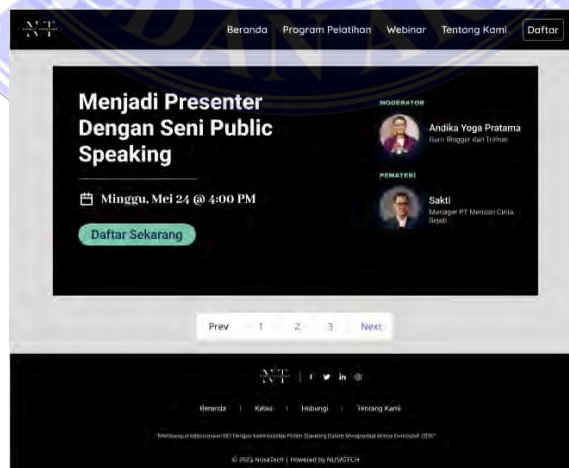
Gambar 22 Halaman Pilih kelas



Gambar 23 Halaman Artikel



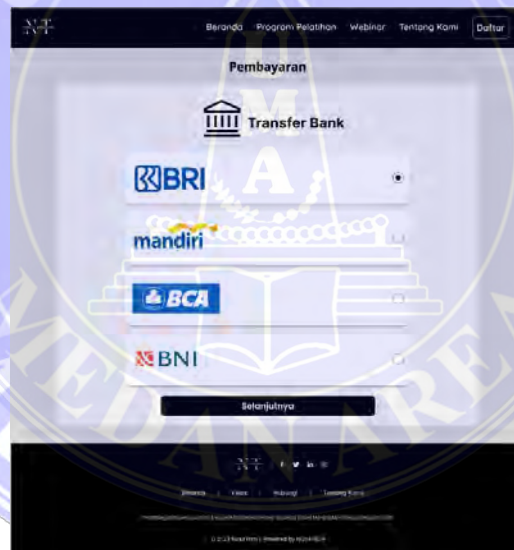
Gambar 24 Halaman Video



Gambar 25 Halaman Webinar



Gambar 26 Halaman Tentang Kami



Gambar 27 Halaman Pembayaran



### 3.2 Evaluasi

Keberhasilan dalam kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka Batch 5 Tahun 2023 dapat diketahui melalui evaluasi kegiatan. Salah satu keberhasilan yakni banyaknya para mahasiswa yang ikut serta dalam kegiatan Studi Independen Bersertifikat kampus merdeka, dan para peserta sangat antusias dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh pemateri.

Adapun indikator lain yaitu seluruh para peserta telah memperoleh materi yang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya oleh pihak mitra MSIB Batch 5 tentang WEB DEVELOPMENT. Dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan, peserta secara aktif dalam berkomunikasi dengan pemateri seperti menanyakan hal yang sebelumnya tidak diketahui, mengutarakan pendapat masing-masing, dan mengeluarkan ide-ide yang terkait dengan materi yang disampaikan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Dalam kegiatan MSIB Batch 5 Kampus Merdeka ada faktor pendukung dan faktor penghambat selama kegiatan berlangsung. Faktor pendukung kegiatan tersebut ialah mahasiswa yang berasal dari universitas yang berbeda di seluruh Indonesia menjadi satu didalam masing-masing mitra yang telah menerima dan memeberikan kesempatan untuk belajar lebih dalam dan dapat berbagi ide-ide yang kreatif guna melancarkan aktivitas mereka selama kegiatan berlangsung, serta pihak Kampus Merdeka yang telah mewadahi kegiatan ini.

Sedangkan untuk faktor penghambat kegiatan ini ialah jaringan internet yang kurang stabil sehingga mengganggu aktivitas sebagian dari perserta. Selain itu juga manajemen waktu yang kurang baik sehingga menghambat dalam berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan tugas project yang diberikan. Namun itu tidak mengurangi semangat belajar para peserta yang mengikuti kegiatan MSIB Batch 5 Kampus Merdeka ini, sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik dan berguna untuk masa depan yang akan datang.

## BAB IV KESIMPULAN dan SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka Batch 5 Tahun 2023 merupakan inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang memberikan mahasiswa peluang untuk mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas perkuliahan. Dengan dukungan mitra seperti PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning), program ini bertujuan mempersiapkan mahasiswa menjadi lulusan unggul dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Infinite Learning, sebagai divisi dari PT Kinema Systrans Multimedia, berfokus pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan. Dengan lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia, mereka dapat menyelenggarakan kursus terbuka untuk umum, bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional, seperti di Nongsa Digital Park.

Tujuan utama program Studi Independen di Infinite Learning adalah menciptakan aplikasi website berkualitas tinggi dan responsif, memberikan mahasiswa keterampilan dalam pengembangan web, dan meningkatkan kesiapan untuk dunia kerja. Evaluasi kegiatan menunjukkan antusiasme peserta dan partisipasi aktif dalam materi-materi yang disampaikan oleh pemateri.

Faktor pendukung melibatkan kerjasama antar-mahasiswa dari berbagai universitas, serta dukungan dari Kampus Merdeka. Sementara itu, faktor penghambat mencakup kendala jaringan internet dan manajemen waktu. Meskipun demikian, semangat belajar peserta tidak terpengaruh, dan mereka berhasil menyelesaikan kegiatan dengan baik.

Keseluruhan, MSIB Batch 5 Kampus Merdeka mencapai kesuksesan dalam memberikan pengalaman berharga dan keterampilan kepada mahasiswa, memberikan harapan untuk kontribusi positif mereka di dunia industri dan masyarakat.

### 4.2 Saran

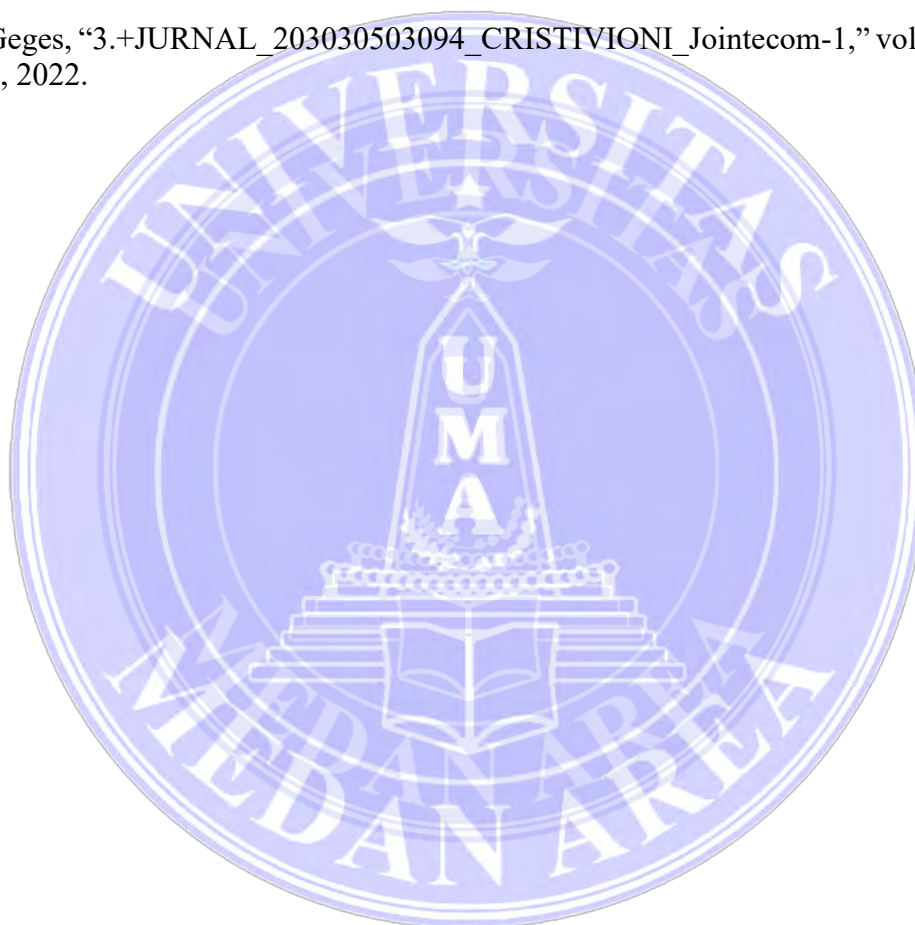
Adapun saran yang dapat membuat program MSIB Infinite Learning menjadi lebih baik untuk kedepannya ialah:

1. Diharapkan untuk mempertahankan proses belajar yang menyenangkan.
2. Selain project group, perbanyak individual challenge kepada peserta supaya bisa mengasah hardskill dengan baik.

Sekian kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan penulis, semoga saran yang diberikan dapat diterima dengan baik, Terima Kasih.

## REFRENSI

- [1] B. A. B. I. Pendahuluan, “Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik BAB I PENDAHULUAN,” pp. 1–5, 2015.
- [2] P. Studi, T. Informatika, and U. M. Malang, “STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT FULLSTACK WEB DEVELOPER Di PT . Lentera Bangsa Benderang ( Binar Academy ) Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang,” 2022.
- [3] N. S. Ratri, “LAPORAN AKHIR MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT FRONT END ENGINEERING DI PT. RUANG RAYA INDONESIA Diajukan untuk memnuhi persyaratan kelulusan Program MSIB MBKM Oleh,” 2022.
- [4] S. Ge ges, “3.+JURNAL\_203030503094\_CRISTIVIONI\_Jointecom-1,” vol. 2, pp. 263–272, 2022.



## Lampiran

### TOR



### TERM OF REFERENCES (TOR)

#### PROGRAM KAMPUS MERDEKA STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

#### PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA (INFINITE LEARNING)

2023

#### A. Tentang Perusahaan

Nama Perusahaan	: PT Kinema Systrans Multimedia
Lokasi Perusahaan	: Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466
Tipe Industri	: Technology
Profile Mitra	: 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.

#### B. Profile Infinite Learning

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.

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.

### C. Rician Kegiatan

Android Mobile Application Development dan Website Development memberikan satu pengalaman bekerjasama membuat sebuah aplikasi mobile di platform android dan website selama 1 (satu) semester. 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 maksimal 5 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah mobile application 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.

Konsep pendampingan atau mentorship terdiri dari 2 jenis Mentor, 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.

Hasil akhir dari program ini bukan hanya mencetak seorang developer-developer baru dalam industri mobile application, tetapi juga menciptakan seseorang developer yang professional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication skill yang cukup dan

memahami konsep pembangunan sebuah aplikasi melalui konsep design thinking dan SCRUM project management.

#### **D. Komitmen Peserta dan Modul Pembelajaran**

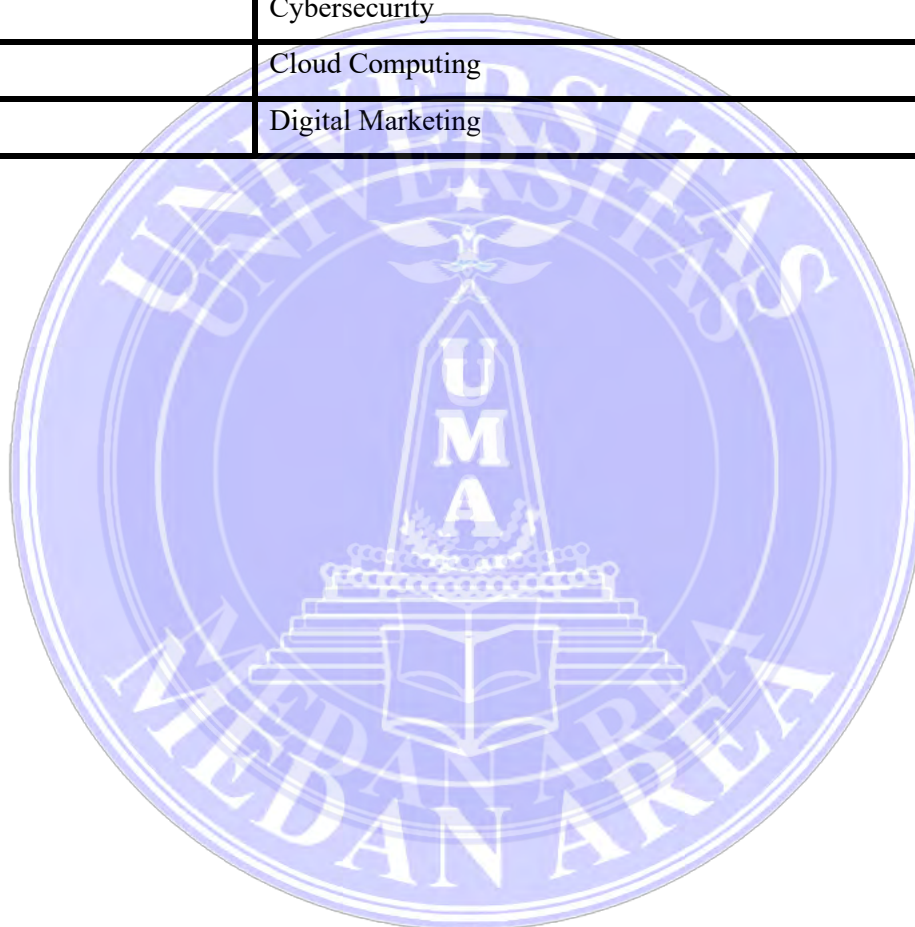
Sehubungan dengan Partisipasi PT Kinema Systrans Multimedia dalam rangkaian program Studi Independen sebagai bagian dari program merdeka belajar kampus merdeka yang diselenggarakan oleh kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republic Indonesia, maka pada tanggal 14 Agustus 2023 Tulus Markus Siagian selaku peserta program studi Independen Android Mobile Application Development dan Web Development yang di selenggarakan oleh PT Kinema Systrans Multimedia:

1. Peserta program studi independen tahun 2023 berkomitmen untuk mengikuti semua aktivitas program yang di agendakan oleh PT Kinema Systrans Multimedia kurang lebih selama empat bulan, terhitung sejak 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023.
2. Peserta program studi independent juga harus mengikuti hal-hal yang diharuskan agar dapat menyelesaikan program dengan baik dan hasil yang memuaskan, dengan:
  - a. Attendance dalam sesi
  - b. Masuk kelas on time dan aktif bertanya di setiap sesi
  - c. Mengikuti seluruh kuis yang disediakan di setiap sesi
  - d. Mengerjakan dan mengumpulkan seluruh Assignment tepat waktu yang diberikan di akhir sesi
  - e. Mengikuti, berpartisipasi, dan berkolaborasi dengan baik di setiap project group
3. Peserta Berkomitmen akan menyelesaikan keseluruhan rangkaian program studi independen tahun 2023 pada Android Mobile Application Development dan Web Development, dengan mengikuti beberapa tipe pembelajaran seperti synchronous, asynchronous, dan pembelajaran pada berbagai topik yang akan di tempuh selama 4 bulan, seperti:
  - a. Onboarding  
Pada proses Onboarding mahasiswa dilatih untuk beradaptasi ke lingkungan baru sesuai dengan salah satu kompetensi dari Infinite Learning yaitu Adaptive. Pada kegiatan Onboarding, mahasiswa diberikan FUN Challenge per/group untuk mengasah skill adaptasi dan kolaborasi dari mahasiswa.
  - b. Project Framework  
Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM dan untuk tahapan design menggunakan framework Design Thinking.


c. Learning Guidance

Learning Guidance, dibagi menjadi soft skill dan hard skill.

Web Development	
Soft Skill	CCA (Collaboration, Communication, Adaptive)
	Project Management
Hard Skill	UI & UX Design
	Frontend
	Backend
	Cybersecurity
	Cloud Computing
	Digital Marketing



## Transkrip Nilai

	<p><b>FORM FINAL ASSESSMENT</b>  <b>PENILAIAN STUDI INDEPENDEN</b>  <b>KAMPUS MERDEKA – MERDEKA BELAJAR</b></p>
---	---

NIM : 208160014

Nama : Tulus Markus Siagian


Program Studi : Teknik Informatika

Nama Perusahaan : PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite Learning)

Program Studi Independen : Website Development

DAFTAR PENILAIAN			
No	Unsur Penilaian	Nilai	Keterangan
Soft Skill			
1.	Project Management	83.48	Final Assessment
2.	Keterampilan Professional Collaboration, Communication dan Adaptasi	82.36	Final Assessment
Hard Skill			
1.	Digital Marketing	84.81	Final Assessment
2.	UI/UX Design	80.60	Final Assessment
3.	Pengenalan Front End	80.50	Final Assessment
4.	Pengenalan Back End	77.50	Final Assessment
5.	Cybersecurity	85.00	Final Assessment
6.	Cloud Computing	85.00	Final Assessment



<p>Catatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap lembar penilaian digunakan untuk menilai 1 orang mahasiswa</li> <li>2. Penulisan nilai dalam bentuk angka (1-100)</li> </ol>	<p>Batam, 30 Desember 2023</p> <p>Program Director</p>  <p>Ari Nugrahanto, B.Ed., M.Sc.</p>
--	--

### INDEX PENILAIAN INFINITE LEARNING

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

## Dokumen Teknis

### SURAT PERNYATAAN KERAHASIAAN DATA

Dengan Hormat,  
Kepada yang berkepentingan

Yang bertanda tangan di bawah ini atas nama Tulus Markus Siagian

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh hasil pembelajaran dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka yang dijalankan di dalam perusahaan adalah milik perusahaan, bersifat rahasia, dan tidak dapat disebarluaskan kepada pihak eksternal.

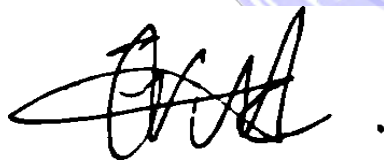
Peserta Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka tidak diperkenankan melakukan publikasi dalam bentuk laporan, maupun melakukan pengunggahan data ke platform Kampus Merdeka tanpa evaluasi dan persetujuan mentor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

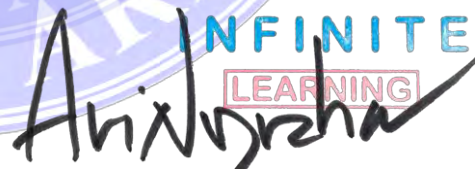
Batam, 28 Desember 2023

Peserta MSIB Kampus Merdeka

PIC Mitra Kampus Merdeka



Tulus Markus Siagian



Ari Nugrahanto, B.Ed., M.Sc.