

**LAPORAN HASIL KEGIATAN SEMINAR
MATA KULIAH SEMINAR DAN PUBLIKASI**



**DISUSUN OLEH :
NAMA : MOCH FAJAR FITRIANTO
NIM : 20083000051**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
2023**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB I	3
PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang Kegiatan.....	3
1.2 Maksud Dan Tujuan kegiatan.....	3
BAB II	4
LAPORAN KEGIATAN	4
2.1 Webinar I.....	4
2.1.1 Bentuk Kegiatan	4
2.1.2 Pelaksanaan Kegiatan.....	4
2.1.3 Peserta Kegiatan.....	5
2.1.4 Hasil Kegiatan.....	5
2.2 Webinar II.....	7
2.1.1 Bentuk Kegiatan	7
2.1.2 Pelaksanaan Kegiatan.....	7
2.1.3 Peserta Kegiatan.....	7
2.1.4 Hasil Kegiatan.....	8
2.3 Webinar III.....	10
2.3.1 Bentuk Kegiatan	10
2.3.2 Pelaksanaan Kegiatan.....	10
2.3.3 Peserta Kegiatan.....	10
2.3.4 Hasil Kegiatan.....	11
BAB III	13
PENUTUP	13
3.1 Kesimpulan	13
3.2 Saran	13
Lampiran.....	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seminar diartikan sebagai pertemuan atau persidangan untuk membahas suatu masalah di bawah pimpinan ahli. Ahli yang dimaksud misalnya dosen, guru besar, pakar, peneliti, dan sejenisnya. Dilansir dari Herri Susanto dalam *Communication Skills, Sukses Komunikasi, Presentasi, dan Berkarir* (2014), berbicara di depan umum seperti di acara rapat kantor, musyawarah, kuliah umum, seminar, bahkan pidato membutuhkan skill yang tinggi dibanding komunikasi dengan satu atau sedikit orang.

Bila kita perdalam, istilah seminar berasal dari kata yang bermakna menanam benih-benih ilmu pengetahuan. Itulah tempat seminar, sebagai tanah untuk belajar hal-hal baru dari ahlinya. Dari sini, kita dapat diartikan seminar adalah sebuah pertemuan untuk membahas suatu permasalahan yang dipimpin oleh seorang ahli dibidangnya sebagai pembicara. Kegiatan ini merupakan cara untuk menambah ilmu atau wawasan baru dari beberapa ahli kepada peserta seminar. Dalam rangkaian acara seminar, seorang ahli yang bertindak sebagai pembicara juga akan membuka kesempatan bagi para peserta untuk mengajukan pertanyaan. Sehingga terjalin interaksi dan peserta bisa pulang dengan membawa pengetahuan baru.

1.2 Maksud Dan Tujuan kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk memenuhi mata kuliah seminar publikasi di Universitas Merdeka Malang. Serta, dalam seminar ini penulis mendapatkan berbagai ilmu dan pengalaman secara bertahap muka melalui daring dengan berbagai ahli di bidangnya

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1 Webinar I

2.1.1 Bentuk Kegiatan

Kegiatan berbentuk seminar secara online dengan menggunakan beberapa media yaitu Zoom dan juga youtube. Setiap pembicara menyampaikan pemaparan materinya menggunakan power point, kemudian moderator memberikan sesi Tanya jawab kepada peserta webinar

Webinar ini diadakan oleh Widya Analytic yang berjudul “TechTalks#59 Peran Penting Web Design Dalam Pengembangan Website Pemerintah” bersama dengan Siti Nadia Nurul Fatihah selaku Mentor Divisi UI/UX Koma

2.1.2 Pelaksanaan Kegiatan



Kegiatan Webinar “Peran Penting Web Design Dalam Pengembangan Website Pemerintah” dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Sabtu, 29 Maret 2023

Waktu : 14.00 – 15.30 WIB

Narasumber : Siti Nadia Nurul Fatihah

2.1.3 Peserta Kegiatan

Peserta webinar berasal dari ratusan pendaftar baik dari Mahasiswa, dan masyarakat umum. Webinar ini dilaksanakan secara daring (online) menggunakan Zoom Meeting, dengan total berkisar 200an peserta yang mendaftar.

2.1.4 Hasil Kegiatan

Pada webinar kali ini pembicara/narasumber menjelaskan tentang seberapa besar peran web design dalam membangun sebuah web design untuk pengembangan website pemerintah

Web Design

Web Design adalah proses merancang dan membangun tampilan visual, layout, dan struktur halaman web. hal ini mencakup pemilihan warna, font, gambar, dan elemen desain lainnya untuk membuat tampilan yang menarik dan mudah digunakan bagi pengguna

Tools dan elemen

Tools adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat web design cthnya Figma, webflow dsb

Elemen adalah Elemen yang penting dalam penyusunan web design

- Elemen dibagi dua, visual elemen adalah elemen yang dilihat dari tampilan website. Hal ini meliputi unique typography, colour, layout, shape, images & icons, dan videos.
- dan functional element adalah elemen yang dilihat dari fungsi elemen penyusun design web tersebut. Hal ini meliputi navigation, user interactions, animations, speed, cross-browser & cross-device compability,

Tahapan membuat desain yang menarik

- UNDERSTAND = Empati/memahami pengguna, define/mengumpulkan masalah dan data data yang ada
- EXPLORATION = ideate/memberikan ide ide untuk masalah yang ada, prototype/membuat desain web seperti apa spr micro interaksi.
- MATERIALIZE = Test/setelah prototype akan diuji kembali ke awal untuk diuji dengan pengguna, implement/setelah dites tau kekurangannya design akan dibuat dikembangkan lagi kemudian dites kembali untuk masyarakat umum

Seberapa penting web design untuk web pemerintah

- Mempermudah akses informasi
- meningkatkan keterbukaan dan akuntabilitas
- meningkatkan partisipasi publik
- meningkatkan keamanan informasi
- meningkatkan citra pemerintah

Recording

You are viewing KOMA, Siti Nadia's screen

View Options

Visual Element

Functional Elements

Element

Unmute

Start Video

Participants 178

Q&A

Chat

Share Screen

Record

Show Captions

Reactions

Apps

Yulia Fitri Rahmadini

Elin Rahayu, akp...

KOMA, Siti Nadia

Adi Sabia

Rahmat Mubtahir Habib

FAUZEN MUHAMMAD WAD

KOMA, Siti Nadia

Leave

Recording

You are viewing KOMA, Siti Nadia's screen

View Options

Tahapan membuat desain

Unmute

Start Video

Participants 192

Q&A

Chat

Share Screen

Record

Show Captions

Reactions

Apps

Yulia Fitri Rahmadini

Elin Rahayu, akp...

KOMA, Siti Nadia

Adi Sabia

Rahmat Mubtahir Habib

FAUZEN MUHAMMAD WAD

Muhammad Mahdi...

Leave

Recording

You are viewing KOMA, Siti Nadia's screen

View Options

Seberapa penting Web Design dalam pengembangan web pemerintah??

Unmute

Start Video

Participants 203

Q&A

Chat

Share Screen

Record

Show Captions

Reactions

Apps

Yulia Fitri Rahmadini

Elin Rahayu, akp...

KOMA, Siti Nadia

Adi Sabia

Rahmat Mubtahir Habib

FAUZEN MUHAMMAD WAD

Anggoro...

Leave

2.2 Webinar II

2.2.1 Bentuk Kegiatan

Kegiatan berbentuk seminar secara online dengan menggunakan beberapa media yaitu Zoom dan juga youtube. Setiap pembicara menyampaikan pemaparan materinya menggunakan power point, kemudian moderator memberikan sesi Tanya jawab kepada peserta webinar

Webinar ini diadakan oleh Mandiri Entrepreneur Center(MEC) yang berjudul “Memulai karir Dibidang UI/UX Dengan Memahami Metode Design Thinking” bersama dengan Selvy Alfiana, S.Kom selaku UI/UX Research & Design Yatim Mandiri.

2.2.2 Pelaksanaan Kegiatan



Kegiatan Webinar “Memulai karir Dibidang UI/UX Dengan Memahami Metode Design Thinking” dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Sabtu, 01 April 2023

Waktu : 15.30 - Selesai WIB

Narasumber : Selvy Alfiana, S.Kom

2.2.3 Peserta Kegiatan

Peserta webinar berasal dari ratusan pendaftar baik dari Mahasiswa, dan masyarakat umum. Webinar ini dilaksanakan secara daring (online) menggunakan Zoom Meeting, dengan total berkisar 400an peserta yang mendaftar.

2.2.4 Hasil Kegiatan

Pada webinar kali ini pembicara/narasumber menjelaskan tentang apa itu design thinking dalam prosesnya dalam mendesain UI/UX

Berkenalan dengan design thinking

Design thinking adalah tools yang digunakan untuk memecahkan masalah desain yang sedang dihadapi berbasis human-centered. Human Centered fokusnya pada pengguna/user, Jadi user adalah prioritas utama sebelum design itu sendiri.

Design thinking penting dilakukan untuk menghasilkan ide yang menjawab kebutuhan dari user.

Tahapan Design Thinking

Dari Stanford University D.School ada 5 tahapan dalam design thinking yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan test

Breakdown Tahapan Desain Thinking

- Phase Empathize adalah Fokus untuk memahami emosi user, kebutuhan, dan keinginan user designnya itu seperti apa. hal ini bisa dilakukan dengan wawancara maupun observasi user secara langsung.
- Phase Define adalah proses untuk menyatakan kebutuhan dan permasalahan dari user. setelah mendapat masalah dari wawancara dan observasi user tadi bisa bikin user-persona untuk membuat pemecahan masalah berbasis human-centered
- Phase Ideate adalah tahap pemecahan masalah dari phase define sebelumnya.
- Phase Prototype adalah tahapan merealisasikan visual dari tahapan phase ideate, untuk di Design bisa berupa Lo-Fi atau Hi-Fi yang bisa dibantu dengan proses Crazy Eight.
- Phase Test adalah tahapan yang perlu dilakukan sebelum design diluncurkan, tahapan ini berupa prototype yang diuji kepada user. dalam tahapan ini adalah beberapa metode seperti Test ui/ux design, usability test dan A/B test

Brainstorming Tools

Tools yang bisa digunakan seperti FigJam maupun Miro

Recording You are viewing Selvy A's screen View Options


MENGAWALI KARIR UI/UX DESIGNER DENGAN

MEMAHAMI DESIGN THINKING

SELVY ALFIANA - UI/UX DESIGNER YATIM MANDIRI

By Selvy Alfiana Page 01 of 18

Unmute Start Video Participants 143 Chat 16 Share Screen Record Show Captions Reactions Apps Whiteboards Leave



Recording You are viewing Selvy A's screen View Options

00:00:06


Table of CONTENT

BERKENALAN DENGAN DESIGN THINKING TAHAPAN DESIGN THINKING

BREAKDOWN TAHAPAN DESIGN THINKING BRAINSTORMING TOOLS

Page 04 of 18

Unmute Start Video Participants 175 Chat 16 Share Screen Record Show Captions Reactions Apps Whiteboards Leave



Recording You are viewing Selvy A's screen View Options

STANFORD UNIVERSITY D.SCHOOL

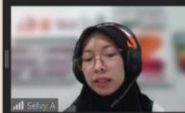
Page 11 of 18

5 Steps

Empathize Define Ideate Prototype Test

DESIGN THINKING STEPS

Unmute Start Video Participants 290 Chat 79 Share Screen Record Show Captions Reactions Apps Whiteboards Leave



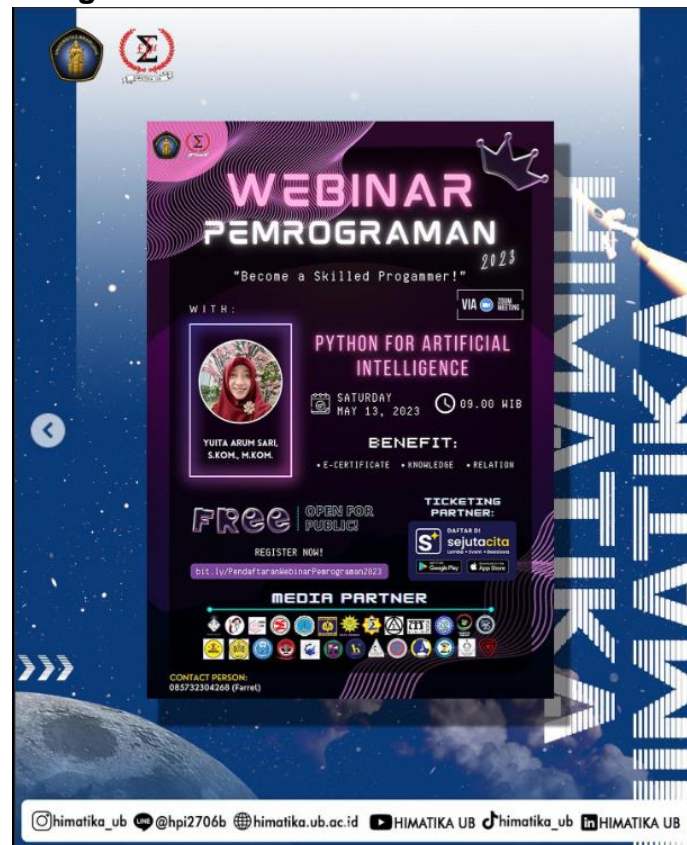
2.3 Webinar III

2.3.1 Bentuk Kegiatan

Kegiatan berbentuk seminar secara online dengan menggunakan beberapa media yaitu Zoom dan juga youtube. Setiap pembicara menyampaikan pemaparan materinya menggunakan power point, kemudian moderator memberikan sesi Tanya jawab kepada peserta webinar

Webinar ini diadakan oleh HIMATIKA Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Brawijaya Webinar Pemrograman 2023 "Become a Skilled Programmer" yang berjudul "Pyhton For Artificial Intelegence" bersama dengan Yuita Arum Sari, S.Kom., M. Kom

2.3.2 Pelaksanaan Kegiatan



Kegiatan Webinar “Peran Penting Web Desgin Dalam Pembangun Website Pemerintah” dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Sabtu, 13 Mei 2023

Waktu : 09.00 WIB

Narasumber : Yuita Arum Sari, S.Kom., M. Kom

2.3.3 Peserta Kegiatan

Peserta webinar berasal dari ratusan pendaftar baik dari Mahasiswa, dan masyarakat umum. Webinar ini dilaksanakan secara daring (online) menggunakan Zoom Meeting, dengan total berkisar 250an peserta yang mendaftar.

2.3.4 Hasil Kegiatan

Pada webinar kali ini pembicara/narasumber menjelaskan tentang Apa Artificial Intelligence, alasan menggunakan bahasa pemrograman python dan mengapa harus belajar AI

Alasan menggunakan Python untuk AI

- Mudah digunakan
- Cocok untuk pemula
- Open Source
- Komunitas yang besar dan stabil
- Fleksibel implementasinya: web development , data analytics , machine learning , AI, data science , dll
- Memiliki banyak libraries
 - ✓ Matplotlib : plotting , charts , and graphs
 - ✓ SciPy : engineering applications , science and maths
 - ✓ NumPy : for scientific computing

Selain itu juga dalam data Statistic AI Job 2022 yang paling banyak dicari adalah orang yang menguasai bahasa python

Apa itu Kecerdasan Buatan?

Menurut ahli adalah sebagai berikut

- Otomasi aktivitas yang berhubungan dengan proses berpikir , pemecahan masalah dan pembelajaran .(Bellman,1978)
- Studi tentang kemampuan mengindra dengan menggunakan model komputasi .Charniak+McDermott ,1985)
- Studi bagaimana cara melakukan sesuatu sehingga menjadi lebih baik . (Rich+Knight ,1991)
- Cabang dari ilmu komputer yang focus pada otomasi perilaku yang cerdas . (Luger+1993)

AI sendiri masih termasuk masih letaknya masih luaran ketimbang dengan machine learning (Statistic tool to learn from data) atau pun Deep learning (Machine Neural Network)

AI yang diajarkan pada mata kuliah baik itu nasional maupun internasional terbilang masih AI yang basic.


Mengapa Belajar AI

- AI is everywhere
- Peluang Kerja Lebih Luas
- Bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat
- Bisa Diimplementasikan diberbagai sektor
- untuk membantu mendukung keputusan

Basic AI adalah Matematika, Meskipun matematika tapi tidak sampai menurunkan rumus hanya menggunakan rumus rumus yang sudah disediakan oleh para ahli matematika

REC

PENGUNAAN PYTHON UNTUK KECERDASAN BUATAN




Yuita Arum Sari, S.Kom., M.Kom
(yuita@ub.ac.id)

Webinar Pemrograman 2023 "Become a Skilled Programmer"
HIMATIKA Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Brawijaya


Yuita Arum Sari, S.Kom., M.Kom's screen

Sabtu, 13 Mei 2023




REC

Mengapa Memilih Python?




- Mudah digunakan
- Open source
- Cocok untuk Pemula
- Komunitas yang besar dan stabil
- Fleksibel implementasinya: web development, data analytics, machine learning, AI, data science, dll
- Memiliki banyak *libraries*
 - Matplotlib: plotting, charts, and graphs
 - SciPy: engineering applications, science and maths
 - Numpy: for scientific computing

Yuita Arum Sari, S.Kom., M.Kom's screen



REC


Mengapa Belajar Kecerdasan Buatan



- AI is everywhere
- Peluang kesempatan kerja lebih luas
- Bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat
- Bisa diimplementasikan di berbagai sektor
- Untuk membantu mendukung keputusan

This photo CC BY-NC

Yuita Arum Sari, S.Kom., M.Kom's screen



BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Seminar Nasional yang saya ikuti membahas hal-hal tentang penelitian maupun pengabdian di masyarakat dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

3.2 Saran

Dalam dunia Teknologi diharapkan dapat membantu atau mempermudah masyarakat dalam melakukan pekerjaan.

Lampiran

