

Arlow Emmanuel Hergara

Portfolio Asesmen II-2100 KIPP

13523161 Arlow Emmanuel Hergara

2025-10-31

Table of contents

Selamat Berjumpa	5
1 UTS-1 All About Me	7
1.1 Memahami Manusia	9
1.2 Memahami Kesalahan	9
1.3 Memahami Diri Sendiri	9
2 UTS-2 My Songs for You	11
2.1 Musik yang Sedang Aku Dengarkan	11
2.2 Musik yang Aku Dengarkan Sejak Lama	11
3 UTS-3 My Stories for You	12
4 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)	13
4.1 SHAPE	13
4.1.1 S — Spiritual Gifts (Karunia Rohani)	13
4.1.2 H — Heart (Minat, Nilai, dan Panggilan)	13
4.1.3 A — Abilities (Kemampuan Andal)	14
4.1.4 P — Personality (Kepribadian dan Gaya Kerja)	14
4.1.5 Experience (Pengalaman Hidup)	14
4.2 Piagam Diri — Arlow Emmanuel Hergara	15
4.2.1 Misi Hidup (Life Mission)	15
4.2.2 Nilai Inti (Core Values)	15
4.2.3 Prinsip Keputusan (Decision Compass)	15
4.2.4 Peran Utama (Primary Role)	15
4.2.5 Gaya Pelayanan (Service Style)	15
4.2.6 Janji Hidup (Life Promise)	16
4.2.7 Batas Etis (Ethical Boundaries)	16
4.2.8 Narasi Diri (90 Detik)	16
5 UTS-5 My Personal Reviews	17
5.1 Identifikasi	17
5.2 Tinjauan Umum	17
5.3 Tinjauan Spesifik & Skor Persentase	17
5.3.1 UTS-1: All About Me	18
5.3.2 UTS-2: My Song for You	18

5.3.3	UTS-3: My Stories for You	18
5.3.4	UTS-4: My SHAPE	19
5.3.5	UTS-5: My Personal Reviews	19
5.4	SKOR (Perhitungan Kontribusi CPMK)	20
6	UAS-1 My Concepts	21
7	UAS-3 My Opinions	22
8	UAS-3 My Innovations	23
9	UAS-4 My Knowledge	24
10	UAS-5 My Professional Reviews	25
11	Summary	26
	References	27

Selamat Berjumpa



Life is a Journey

Engineers Empower Humans

Nama saya adalah Arlow Emmanuel Hergara. Orang biasa yang sedang mengeksplorasi hidup dan semua intrikasi-intraksinya sembari mengembangkan diri menjadi versi yang terbaik.

Saya memiliki ketertarikan dalam pemrograman terutama dalam game development. Karena itu saya masuk ke dalam Sekolah Teknik Elektro dan Informatika sebagai mahasiswa S1 Teknik Informatika. Sekarang, saya sudah berada dalam semester 5.

1 UTS-1 All About Me



A person is riding a motorcycle, shown from the side. The background is blurred, suggesting motion or travel. A small orange rectangular graphic is located in the top left corner of the slide.

Life is a Journey

Engineers Empower Humans

1.1 Memahami Manusia

Tidak ada dari kita yang lahir mengetahui semuanya. Bahkan, kita masuk ke dunia ini tanpa mengetahui apa-apa. Kita bertahan hidup hanya melalui naluri dasar yang mendorong kita untuk melakukan aksi tertentu. Aksi tersebut pun hanya dapat meminta bantuan dari manusia-manusia lain di sekitar kita. Pada awalnya, semua manusia lahir tidak berdaya.

Namun, manusia adalah makhluk yang terus belajar. Sejak awal kita lahir, kita selalu mengobservasi dunia di sekitar kita. Kita mempelajari bagaimana dunia itu bekerja. Kita juga coba berinteraksi dengan dunia dan melihat bagaimana responnya. Dari yang kita amati kita dapatkan pengetahuan dan dari yang kita lakukan kita dapatkan pengalaman.

Dalam mengeksplorasi dunia ini, kita menemukan bahwa dunia yang kita alami berbeda antara satu orang dengan orang lain. Kita semua hidup dalam dunia yang sama, tetapi dunia itu menunjukkan muka yang berbeda pada masing-masing individu. Dengan demikian kita belajar hal-hal berbeda, membangun pengetahuan dan pengalaman masing-masing, dan menjadi pribadi-pribadi yang unik. Tanpa menjalani keseluruhan hidup orang lain, tidak mungkin kita memahami orang tersebut.

1.2 Memahami Kesalahan

Dalam dunia ini, seringkali kita dengar kabar mengenai kesalahan yang dilakukan oleh orang-orang. Terkadang, kita sendiri merasakan langsung dampak dari kesalahan yang dilakukan oleh orang lain. Kesalahan ini dapat menyakiti kita, bahkan hingga mendalam. Karena demikian, kita dapat menanggap bahwa orang-orang tersebut merupakan orang yang buruk dan memang berusaha untuk menyakiti kita.

Walaupun demikian, tidak ada orang di dunia ini yang secara aktif berusaha menjadi pribadi yang buruk. Pribadi manusia tidak bisa dilepaskan dari keadaan lingkungannya. Setiap orang berusaha melakukan yang terbaik dengan semua informasi dan pengalaman yang dimilikinya. Sayang saja, pilihan yang dibuat berdasarkan informasi dan pengalaman yang diperoleh dalam suatu lingkungan belum tentu tepat dalam lingkungan yang lain. Hal tersebut menggambarkan salah satu kejadian utama dunia ini. Manusia dipaksa membuat pilihan berdasarkan pengetahuan yang tidak lengkap dan pilihan ini melekat menjadi pribadi barunya.

1.3 Memahami Diri Sendiri

Pada dua subbab sebelumnya, saya sudah menggambarkan pandangan saya terhadap dunia ini, khususnya pada sifat manusia. Namun, pandangan tersebut hanya bagian kecil dari apa yang membuat diri saya. Agar dapat mengenal saya dengan lebih lengkap, kita harus membahas

detail-detail yang lebih di permukaan dan mungkin kurang menarik mengenai saya. Untuk menjelaskan hal tersebut, biarkan saya menggunakan nada yang lebih kasual.

Halo, aku Arlow Emmanuel Hergara, orang yang biasa-biasa saja. Aku adalah mahasiswa S1 Teknik Informatika di STEI ITB. Hobi-hobiku adalah main game, makan, dan tidur. Selain dari hobi, aku juga memiliki minat di bidang game development, software development, dan low level programming. Aku juga memiliki kepribadian yang cukup unik (menurut saya) dibandingkan dengan orang lain.

Aku adalah angkatan 2023 dari jurusan S1 Teknik Informatika di STEI ITB. Saya masuk karena ketertarikan saya dengan programming. Dari sejak kecil saya dipaparkan pada programming oleh ayahku dan hingga sekarang aku masih tertarik pada hal-hal yang bisa saya buat. Namun jika aku perlu jujur, aku merasa ketertarikan tersebut sudah tidak sekuat dulu semenjak masuk ITB. Sepertinya tugas tidak berakhir yang aku kerjakan setiap hari membuatku agak malas. Namun, aku tetap ingin semangat belajar mengenai programming apapun *challenge*-nya.

Hobi-hobiku (main game, makan, dan tidur) memang merupakan hobi yang dimiliki banyak orang lain. Ketiga hal itu sering saya lakukan untuk menghilangkan stres dari kesulitan sehari-hari (terkadang dilakuin terlalu banyak sih). Jika harus spesifik, game yang aku banyak main adalah game gacha, khususnya Genshin Impact dan game rhythm khususnya osu! (ayo main bareng kalau ada yang main juga). Untuk makan, aku bisa makan apa aja dan untuk tidur ya tidur.

Minat pertama yang aku dapatkan adalah game development. Bahkan game development adalah hal yang membuat aku tertarik dengan programming. Aku menjadi tertarik juga dalam software development setelah berusaha untuk membuat program-program berhubungan dengan game development yang bukan game. Minat aku terhadap low level programming muncul terakhir ketika mencoba melakukan hal yang membutuhkannya. Dalam semua hal yang aku minati, aku tertarik dengan bagaimana aku dapat membuat suatu sistem bekerja seperti yang aku ingini.

Aku mengatakan bahwa kepribadianku unik tetapi aku tidak tahu seberapa benar pernyataan itu. aku cenderung introvert yang tidak dapat berinteraksi dengan siapa saja. Namun untuk orang yang aku kenal, aku lumayan sering bercanda dan ngobrol. Aku juga seringkali melakukan hal-hal yang tidak jelas yang orang lain dapat saja menganggap mengesalkan. Sebelumnya aku sering takut melakukan hal-hal seperti itu tapi seiringnya waktu aku belajar untuk tidak memikirkannya karena orang pada umumnya tidak memerhatikan begitu banyak. Aku dulu orang yang suka sedih, tetapi sekarang aku lagi berusaha menjadi seseorang yang lebih ceria.

2 UTS-2 My Songs for You

2.1 Musik yang Sedang Aku Dengarkan

<https://youtu.be/wWN7CaIQ2FU?si=IUU3BOX8Q6DYtetG>

<https://youtu.be/IZwVq37cOBk?si=cwOuogIIZ-2hfp7e>

<https://youtu.be/xPHjhcTK7gg?si=N-5LYuTnGL1Ehedq>

2.2 Musik yang Aku Dengarkan Sejak Lama

<https://youtu.be/pV1GoNi5mFs?si=CM5eZf3NFwQC1YW7>

<https://youtu.be/JprsKeAStcw?si=gu91EvJkcwhrBFEp>

https://youtu.be/mpsDywA3wNI?si=ACt0uhPof_Js0E5I

3 UTS-3 My Stories for You

<https://youtu.be/cn2hSXelQ0M?si=-xoBlNBDeCbjWpUF> Kisah ini kebetulan saya temukan dalam bentuk MV sebuah musik. Namun saya tetap menyukai kisah pengorbanan yang diceritakan dalamnya.

4 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)

4.1 SHAPE

4.1.1 S — Spiritual Gifts (Karunia Rohani)

Karunia utama: Wisdom (hikmat) dan Teaching (mengajar) — kemampuan memahami struktur atau prinsip di balik suatu sistem, lalu menerangkannya dengan logis agar orang lain mengerti dan bisa menerapkannya.

Kecenderungan alami: suka merancang sistem atau konsep baru (terutama lewat pemrograman dan desain logika), menemukan keteraturan dari sesuatu yang rumit, serta menyalurkan wawasan itu lewat penjelasan atau alat bantu (program, tulisan, atau diagram).

Tanda-tanda karunia terlihat:

- Orang lain sering meminta bantuanku untuk menjelaskan hal teknis atau memecahkan masalah logika.
- Aku menikmati proses “merancang cara berpikir” — bukan hanya hasil akhirnya.
- Saat ideku berhasil membuat orang lain paham, aku merasa puas dan berarti.

4.1.2 H — Heart (Minat, Nilai, dan Panggilan)

Bidang yang dicintai: teknologi, game, dan sistem berpikir yang membuka kemungkinan baru. Nilai utama: eksplorasi, kebebasan berpikir, dan membantu orang menemukan arah hidupnya.

Panggilan pribadi: menggunakan teknologi dan media interaktif (seperti game) untuk memperluas cara orang belajar, berefleksi, dan menemukan makna hidup.

Masalah yang ingin diperbaiki: banyak orang tersesat dalam rutinitas tanpa arah, mereka butuh media yang menghidupkan kembali rasa ingin tahu dan tujuan.

Makna dalam karya: ketika sebuah ide atau sistem yang saya buat bisa memperluas kemungkinan, menyalaikan rasa ingin tahu, dan memberi jalan keluar bagi orang yang kehilangan arah.

4.1.3 A — Abilities (Kemampuan Andal)

Kemampuan utama:

- Pemrograman dalam berbagai bahasa dan paradigma (imperatif, fungsional, logika).
- Desain sistem dan arsitektur perangkat lunak.
- Debugging dan analisis kesalahan kompleks secara sistematis.
- Koordinasi proyek dan pembagian tugas berbasis kemampuan tim.

Gaya berpikir: analitis dan terstruktur, mampu melihat keterhubungan antarbagian dan mengoptimalkan sistem agar efisien dan mudah dikembangkan.

Kekuatan khas: menyatukan konsep dari berbagai disiplin (teknologi, logika, desain) menjadi satu sistem kerja yang elegan.

Peran alami dalam tim: desainer sistem dan penjaga kualitas, orang yang memastikan proyek tetap konsisten dengan visi teknis dan logika internalnya.

4.1.4 P — Personality (Kepribadian dan Gaya Kerja)

Gaya kerja: fleksibel antara kerja mandiri dan kolaboratif, mampu fokus mendalam saat dibutuhkan, tetapi juga siap berdiskusi untuk mencari solusi yang paling rasional.

Pola pengambilan keputusan: berbasis logika dan prinsip, bukan emosi sesaat. Sering memprioritaskan solusi ideal jangka panjang walau memerlukan lebih banyak waktu dan energi.

Kecenderungan khas: perfeksionis terhadap sistem dan ide, ingin setiap komponen memiliki alasan dan keterhubungan yang jelas.

Sikap terhadap konflik: tegas dan langsung menyampaikan pendapat, terutama bila ada hal yang melanggar prinsip logika atau efisiensi.

Peran alami: penalar strategis dan penjaga arah, memastikan keputusan tidak sekadar cepat, tapi juga benar dalam jangka panjang.

4.1.5 Experience (Pengalaman Hidup)

Pengalaman pembentuk utama: tantangan besar saat mencoba membangun sistem operasi sendiri — sebuah proyek yang menuntut pemahaman mendalam tentang cara kerja komputer dari level paling dasar.

Pelajaran dari kegagalan: meski proyek itu belum berhasil, pengalaman tersebut membentuk pola pikir sistematis dan menghargai pentingnya fondasi yang kokoh dalam setiap rancangan.

Kegagalan itu menjadi pengingat bahwa visi besar membutuhkan kesabaran, disiplin, dan kesediaan untuk memahami detail kecil sebelum membangun sesuatu yang kompleks.

Makna pribadi: dari proses itu lahir tekad untuk terus memahami bagaimana teknologi bekerja dari dalam, bukan sekadar menggunakannya. Walau belum menemukan momen “ini adalah panggilan saya,” perjalanan eksplorasi itu sendiri menjadi cara Anda mencari makna.

4.2 Piagam Diri — Arlow Emmanuel Hergara

4.2.1 Misi Hidup (Life Mission)

Menjadi seseorang yang memajukan teknologi agar manusia dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya mustahil dilakukan — menciptakan sistem yang memperluas potensi, bukan membatasi.

4.2.2 Nilai Inti (Core Values)

1. Rasionalitas dan kejujuran intelektual.
2. Empati — kemajuan tidak boleh mengorbankan kesejahteraan orang lain.
3. Keberlanjutan — setiap sistem harus dibangun agar tetap bermanfaat dan tidak merusak keseimbangan.

4.2.3 Prinsip Keputusan (Decision Compass)

Saya akan menilai setiap tindakan dengan dua pertanyaan:

- Apakah ini masuk akal dan benar secara sistemik?
- Apakah ini adil dan tidak memaksa orang untuk memberi lebih dari yang mereka miliki?

Jika suatu keputusan tidak lulus kedua pertanyaan ini, maka arah itu bukan untuk saya.

4.2.4 Peran Utama (Primary Role)

Arsitek sistem dan penalar strategis — seseorang yang merancang fondasi logika dan teknologi agar orang lain dapat membangun di atasnya dengan aman dan efisien.

4.2.5 Gaya Pelayanan (Service Style)

Mengajar dan membimbing melalui logika, menjelaskan hal sulit dengan cara yang dapat dipahami, serta menciptakan alat yang membantu orang lain memahami dunia mereka.

4.2.6 Janji Hidup (Life Promise)

Saya berjanji untuk terus belajar, memahami dasar setiap hal, dan menggunakan pemahaman itu untuk menciptakan teknologi yang memperluas kebebasan manusia, bukan mempersempitnya.

4.2.7 Batas Etis (Ethical Boundaries)

Saya tidak akan membuat sistem yang memaksa, mengeksplorasi, atau menekan manusia demi efisiensi atau keuntungan. Teknologi harus melayani manusia — bukan sebaliknya.

4.2.8 Narasi Diri (90 Detik)

Saya adalah seseorang yang mencintai logika dan sistem, dengan hasrat untuk memahami bagaimana teknologi bekerja dan bagaimana ia dapat memperluas kemampuan manusia. Saya menikmati proses merancang, memprogram, dan membangun struktur yang tidak hanya efisien tetapi juga adil bagi penggunanya. Saya percaya bahwa kemajuan sejati tidak boleh memaksa siapa pun mengorbankan lebih dari yang mereka miliki. Pengalaman saya mencoba membangun sistem operasi sendiri, meskipun belum berhasil, mengajarkan pentingnya fondasi dan kesabaran dalam mewujudkan visi besar. Melalui perjalanan ini, saya ingin terus berkontribusi dalam pengembangan teknologi yang membantu manusia melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin, sambil tetap menjaga nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya.

5 UTS-5 My Personal Reviews

5.1 Identifikasi

1. **Nama Mahasiswa TUGAS:** Arlow Emmanuel Hergara (berdasarkan konten UTS-1 dan UTS-4)
 2. **Nama Penilai:** Self-Assessment (Gemini)
-

5.2 Tinjauan Umum

Portofolio UTS ini menunjukkan kualitas yang sangat bervariasi. Terdapat kekuatan luar biasa dalam refleksi diri dan pemikiran terstruktur (ditunjukkan pada UTS-1 dan UTS-4), yang menunjukkan kedalaman pemahaman dan orisinalitas.

Namun, TUGAS UTS-2, UTS-3, dan UTS-5 tampaknya salah memahami inti dari tugas tersebut. Alih-alih membuat atau menyampaikan “pesan personal”, tugas-tugas tersebut sebagian besar hanya berisi tautan ke karya orang lain (UTS-2 & UTS-3) atau mendelegasikan tugas analisis (UTS-5) ke AI tanpa ada kontribusi analitis pribadi.

5.3 Tinjauan Spesifik & Skor Persentase

Berikut adalah penilaian rinci untuk setiap TUGAS:

5.3.1 UTS-1: All About Me

- **Tinjauan:** Konten ini luar biasa. Dimulai dengan perenungan filosofis tentang “Memahami Manusia” dan “Memahami Kesalahan” sebelum beralih ke perkenalan diri yang lebih kasual. Pendekatan ini sangat orisinal dan memberikan wawasan mendalam.
 - **Penilaian (Rubrik UTS-1):**
 - Orisinalitas (5/5): Sudut pandang sangat unik.
 - Keterlibatan (4/5): Umumnya menarik.
 - Humor (2/5): Kurang. Nada tulisan cenderung serius.
 - Wawasan (Insight) (5/5): Memberi pemahaman mendalam.
 - **Skor Persentase: 16 / 20 (80%)**
-

5.3.2 UTS-2: My Song for You

- **Tinjauan:** Tugas ini meminta “pesan berbentuk puisi, lago, dan/atau video clip”[cite: 17]. Konten yang dikumpulkan hanya berupa enam tautan video YouTube tanpa konteks atau pesan pribadi.
 - **Penilaian (Rubrik UTS-2):**
 - Orisinalitas (1/5): Klise. Hanya daftar tautan.
 - Keterlibatan (1/5): Tidak memikat.
 - Humor (1/5): Tidak ada.
 - Inspirasi (1/5): Tidak menginspirasi.
 - **Skor Persentase: 4 / 20 (20%)**
-

5.3.3 UTS-3: My Stories for You

- **Tinjauan:** Tugas ini meminta “kisah inspiratif dan menarik yang Anda ingin bagikan”[cite: 18]. Konten yang dikumpulkan adalah satu video musik dengan komentar singkat. Penulis tidak membagikan *kisah mereka sendiri*.
- **Penilaian (Rubrik UTS-3):**
 - Orisinalitas (1/5): Tidak ada pengembangan baru.
 - Keterlibatan (1/5): Tidak menarik (dari sisi penulis).
 - Pengembangan Narasi (1/5): Terputus dari cerita (personal).
 - Inspirasi (2/5): Berusaha menginspirasi, namun dangkal.

- Skor Persentase: 5 / 20 (25%)
-

5.3.4 UTS-4: My SHAPE

- **Tinjauan:** Tugas ini meminta “laporan siapa Anda berdasar hasil sebuah lembar kerja”[cite: 20]. Konten yang disajikan sangat baik, rinci, dan terstruktur. Penulis mengembangkannya menjadi “Piagam Diri” dan “Narasi Diri”.
 - **Penilaian (Rubrik UTS-4):** (*Rubrik di PDF tampaknya salah salin, penilaian ini menginterpretasikan kriteria dalam konteks laporan SHAPE*).
 - Orisinalitas (5/5): Pengembangan laporan sangat unik.
 - Keterlibatan (5/5): Sangat memikat dan terstruktur.
 - Pengembangan Narasi (5/5): Logis, dari analisis SHAPE ke Piagam Diri.
 - Inspirasi (5/5): Sangat menginspirasi (mis. Misi Hidup, Batas Etis).
 - Skor Persentase: 20 / 20 (100%)
-

5.3.5 UTS-5: My Personal Reviews

- **Tinjauan:** Tugas ini adalah “telaahan pesan personal berdasarkan rubrik”[cite: 21]. Konten yang dikumpulkan *bukanlah* telaahan yang ditulis oleh penulis. Penulis mendokumentasikan proses menggunakan ChatGPT untuk menilai portofolio *orang lain*.
 - **Penilaian (Rubrik UTS-5):**
 - Pemahaman Konsep (1/5): Tidak paham. Tugas didelegasikan.
 - Analisis Kritis (1/5): Tidak kritis. Tidak ada analisis pribadi.
 - Argumentasi (Logos) (1/5): Tidak logis.
 - Etos & Empati (1/5): Tidak tampak.
 - Rekomendasi Perbaikan (1/5): Tidak ada (dari penulis).
 - Skor Persentase: 5 / 25 (20%)
-

5.4 SKOR (Perhitungan Kontribusi CPMK)

Berdasarkan Tabel 1, bobot untuk setiap tugas UTS adalah sebagai berikut:
* **UTS-1:** Bobot 6 (untuk CPMK-2)
* **UTS-2:** Bobot 7 (untuk CPMK-2)
* **UTS-3:** Bobot 7 (untuk CPMK-2)
* **UTS-4:** Bobot 6 (untuk CPMK-2)
* **UTS-5:** Bobot 10 (untuk CPMK-1)

Perhitungan kontribusi: (Skor Persentase / 100) * Bobot Tugas

- **UTS-1 (CPMK-2):** $(80\% / 100) * 6 = 4.8$
- **UTS-2 (CPMK-2):** $(20\% / 100) * 7 = 1.4$
- **UTS-3 (CPMK-2):** $(25\% / 100) * 7 = 1.75$
- **UTS-4 (CPMK-2):** $(100\% / 100) * 6 = 6.0$
- **UTS-5 (CPMK-1):** $(20\% / 100) * 10 = 2.0$

Tabel ini diisi sesuai format laporan[cite: 65]:

UTS	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4
UTS-1	-	4.8	-	-
UTS-2	-	1.4	-	-
UTS-3	-	1.75	-	-
UTS-4	-	6.0	-	-
UTS-5	2.0	-	-	-
Total Kontribusi (Total Bobot UTS)	2.0 <i>(10)</i>	13.95 <i>(26)</i>	0 <i>(0)</i>	0 <i>(0)</i>

6 UAS-1 My Concepts

Mau hidup epik ? Write your Life Story

Apa itu berkonsep?

https://youtu.be/QVfUlVBO80U?si=yM6q_rwV9rcDBbu7

7 UAS-3 My Opinions

SApa itu beropini? [Opini Berpengaruh](#)

Bagiamana menjaadi menarik? [Menjadi Menarik](#)

8 UAS-3 My Innovations

9 UAS-4 My Knowledge

Cara saya mengkomunikasikan sebuah pengatahanan sebagai petunjuk bagi orang lain 1) saya tulis makalah sebagai bahan utama 2) lalu saya buat transkrip ucapan lisan 3) kemudian saya kembangkan slide pendukung trnsskrip 4) lalu saya memproduksivideo audio visual <https://youtu.be/ZbghfMvnPZc>

10 UAS-5 My Professional Reviews

Untuk melakukan review, seperti pada **pendekatan AI**, kita membutuhkan rubrik

11 Summary

In summary, this book has no content whatsoever.

References