# Bab 2

## Proses Bisnis

## Kegiatan yang dilakukan

### Proyek

* Ourwear
* Mini game

### Pencapaian Learning Objectives

1. Teknikal Kompetensi
   1. Kreativitas
   2. Program game dan aplikasi
2. Softskill kompetensi
   1. Kerapihan
   2. Berpikir kritis
3. Project yang Dikerjakan
   1. Game Khochoc Prototype. Kocok ponsel untuk mendapatkan koin
   2. Sneaker
   3. Aplikasi Ourwear (Prototype)

## Penuntasan Tugas

TODO: copy from monthly report penuntasan date by date

### Februari

S

### Maret

a