**Kamis 18 Agustus 2022**

Pada kegiatan pisah sambut MSIB Batch 2 dan 3 siang hari ini, terdapat banyak informasi yang diperoleh dari seluruh pihak yang teribat dalam MSIB Batch 2 khususnya. Informasi yang diberikan antara lain yaitu mengenai bertambahnya relasi, meningkatnya skillset, kemudian juga harus bisa menjalani program MSIB dengan senang hati. Pemaparan mengenai informasi tersebut yang nantinya akan menjadi semangat atau bahkan motivasi bagi peserta MSIB Batch 3.

**Jumat, 19 Agustus 2022**

Pada pertemuan kedua setelah on boarding MSIB Batch 3, 19 Agustus 2022 pukul 13.30 WIB untuk pertama kalinya kami melaksanakan temu perdana internal dengan mitra kami yaitu SEAL AWS dan disambut oleh para mentor dan orang-orang hebat yang bekerja di mitra tersebut. Para menor memberikan penjelasan singkat mengenai profil SEAL AWS. Kemudian, peserta Stusi Independen diarahkan untuk memasuki breakout room zomm dengan tujuan melakukan perkenalan diri dengan mentor dan teman-teman yang lain sesuai dengan pembagian kelompok wilayah yang sudah ditentukan. Selanjutnya, mentor memberikan link miro untuk diisi berupa data diri dari peserta sebagai arsip. Mentor di setiap wilayah juga memberikan informasi dan arahan mengenai apa yang akan kita pelajari untuk ke depannya terlebih di SEAL AWS ini. Mentor juga memberikan motivasi dan saran agar kita lebih fokus dan tetap bersungguh-sungguh dalam menjalankan Studi Independen ini.

**WEEKLY REPORT**

Pada kegiatan pisah sambut MSIB Batch 2 dan 3 yang dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2022 banyak informasi yang diperoleh dari seluruh pihak yang teribat dalam MSIB Batch 2 khususnya. Informasi yang diberikan antara lain yaitu mengenai bertambahnya relasi, meningkatnya skillset, kemudian juga harus bisa menjalani program MSIB dengan senang hati. Pemaparan mengenai informasi tersebut yang nantinya akan menjadi semangat atau bahkan motivasi bagi peserta MSIB Batch 3.

Kemudian pada pertemuan kedua setelah on boarding MSIB Batch 3, yaitu 19 Agustus 2022 pukul 13.30 WIB untuk pertama kalinya kami melaksanakan temu perdana internal dengan mitra kami yaitu SEAL AWS dan disambut hangat oleh para mentor dan orang-orang hebat yang bekerja di mitra tersebut. Para menor memberikan penjelasan singkat mengenai profil SEAL AWS. Kemudian, peserta Stusi Independen diarahkan untuk memasuki breakout room zomm dengan tujuan melakukan perkenalan diri dengan mentor dan teman-teman yang lain sesuai dengan pembagian kelompok wilayah yang sudah ditentukan. Selanjutnya, mentor memberikan link miro untuk diisi berupa data diri dari peserta sebagai arsip. Mentor di setiap wilayah juga memberikan informasi dan arahan mengenai apa yang akan kita pelajari untuk ke depannya terlebih di SEAL AWS ini. Mentor juga memberikan motivasi dan saran agar kita lebih fokus dan tetap bersungguh-sungguh dalam menjalankan Studi Independen ini.

**Pertemuan ketiga, 22 agustus 2022**

Pertemuan ketiga pada tanggal 22 Agustus 2022 pukul 08.00 WIB membahas mengenai jadwal dan kurikulum yang akan dijalankan selama masa studi independen berlangsung dan dibersamai oleh Bapak Zaenal Arifian, Tim kurikulum MSIB SEAL AWS.

Sebagai pembuka forum, beliau mengatakan bahwa Merdeka Belajar sebisa mingkin dijadikan sebagai sarana untuk memilih terus maju atau bahkan malah mundur dalam meraih pendidikannya. Kemudian Merdeka Belajar juga sebagai salah satu cara untuk memerdekakan potensi sesuai dengan passionnya. Di era sekarang ini terdapat istilah *digital native* (Orang yang lahir sudah terdapat banyak teknologi seperti HP, iPad, drone) dan *digital immigrant* (harus mau dan bisa mengikuti perkembangan sesuai dengan dinamika yang terjadi). Dalam *digital native* terdapat customer centricity yaitu bertransformasi dan customer sebagai pusatnya; agility and flexibility yaitu setiap perubahan yang terjadi memaksa semua orang untuk berubah; digital first mindset yaitu mencari celah; dan open culture dan kolaborasi yaitu agar lebih bisa memahami dan mengenal perubahan yang terjadi di wilayah satu dengan yang lain dengan menciptakan inovasi atau perubahan baru. Bapak Zaenal Arifin juga menyampaikan bahwa digital transformasi bukan hanya sekedar teknologi akan tetapi mengenai pendekatan, cara berpikir, sudut pandang, serta pola pindahan dalam sebuah perkembangan teknologi. Selanjutnya, terdapat perbandingan budaya analog dengan digital yaitu antara customer dan demand, organisasi dan SDM, serta attitude dan cara kerja dimana budaya digital lebih memperioritaskan apa saja kebutuhan yang sedang dibutuhukan oleh masyarakat sebagai customer di dalam sistem pasar.

Bapak Zaenal juga memberikan informasi apa saja yang akan dipelajari, antara lain yaitu mengenai identifikasi permasalahan dan solusi strategi pada transformasi digital di instansi pemerintah, manajemen sistem informasi, pengembangan aplikasi, konsep transformasi digital, konsep penelitian dengan framework, android dan website programming, serta AWS Cloud computing. Dalam melaksanakan pembelajaran psati juga menggunakan cara kerja atau metode yang digunakan seperti sesi class (kelas bersama mentor expert), sesi mandiri dengan pendampingan atau tanpa pendampingan, dan project based learning.

**Pertemuan keempat, 23 agustus 2022**

revolusi pertama

revolusi kedua ketika listrik ditemukan, yg tadinya manual

revolusi ketiga terjadi pada era 80an ketika komputer ditemukan dan terjadi perubahan cara kerja

rev keempat ketika internet sudah ditemukan

Transformasi digital pertama kali terjadi dikarenkan adanya distrupsi. Proses transformasi digital yang perlu diperhatikan yaitu mengenai perubahan perilaku dimana sikap atau perilaku kita dapat memanfaatkan dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar seiring perkembangan teknologi. Terdapat istilah *agile,* merupakan ketangkasan dimana dapat beradaptasi disetiap saat dan mempunyai nilai atau *value* tersendiri. Ketika orang yang masuk dalam *being agile* (orang yang senang terhadap terjadinya perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya) maka akan dihadapkan terhadap tantangan untuk tetap bertahan hidup selama perubahan tersebut terjadi. Era digital merupakan era dimana kita sudah tidak dapat atau tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Transformasi digital pasti akan menimbulkan dua cara berpikir, yaitu *growth mindset* (mau menerima tantangan agra dirinya lebih mengeksplore skill yang sudah dimiliki maupun sedang dipelajari) dan *fixed mindset* (orang yang berpikir bahwa ia tidak akan bisa berubah). Tahapan terjadinya transformasi digital, yaitu *create sense of urgency; build guiding coalition; form strategic vision and initiatives; enlist volunteer army; enable action by removing barriers; generate short term wins; sustain acceleration; institute change.* Seseorang yang akan berusaha bertahan hidup di era distruptif, era transformasi digital, akan berpikir bahwa ia akan bergerak melakukan sesuatu karena adanya peluang atau kesempatan untuk lebih maju dalam memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan.

**Pertemuan kelima, 24 Agustus 2022**

Pertemuan kelima, 24 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert (Yoki Tyas Riesmana) dengan topik bahasan Topcoder.

Klien di Topcoder meliputi perusahaan swasta, governmentnya di US dan NASA. Dikenalkan macam-macam industri dan macam-macam teknologi yang dibawa oleh masing-masing klien. Misalnya memperkenalkan asuransi dengan metode A.R.; My CO2 Comsumption; HUD System digunakan untuk. Di Topcoder banyak members yang berasal dari Indonesia. Di Indonesia sendiri sudah banyak menghasilkan design top class dan world class di bidang design.

Kak Yoki juga sempat memberikan tips yang seharusnya kita lakukan agar mencapai goals yang kita inginkan, yaitu mulai mencintai apa yang kita kerjakan; terus mempelajari hal-hal baru; memaksimalkan resource yang ada, kurangi healing; gabung komunitas agar menambah relasi; jangan mudah menyerah; dan jangan lupa bersedekah.

**Pertemuan keenam, 25 Agustus 2022**

1. Pertemuan keenam, Case Study, 25 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert (Dita) dengan topik bahasan Transformasi Digital menuju Smart City khususnya di Jawa Barat.

Faktor pendorong Jawa Barat menuju provinsi digital yaitu, inklusi digital guna mendapatkan pemerataan digitalisasi yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat; perapian advokasi seperti bidang pendidikan (kurikulum); melakukan kolaborasi dengan perusahaan yang bergerak dan berfokus pada bidang digital.

Strategi melakukan Transformasi Digital yaitu, mengembangkan SDM guna menciptakan individu yang mempunyai talenta untuk menunjang pembangunan nasional; proses bisnis guna menciptakan sebuah inovasi (strategis dan staktis); dan pemanfaatan teknologi sebagai akselerator untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Program strategis di Jawa Barat meliputi Jabar coding camp (pelatihan untuk putra putri muda yang ada di Jabar di bidang IT), ekosistem data Jabar (output dan outcome terkait dengan data yang ada di Jabar), desa digital (meningkatkan taraf hidup masyarakat), sapawarga, pikobar, integrated portal Jabar (mengintegrasikan semua platform-platform digital yang ada di Jabar), Jabar command center (keluh kesah masyarakat), riset dan analisis kebijakan, serta operasi dan layanan pemerintah.

Pemerintah di era sekarang pasti membutuhkan smart governance guna beradaptasi dengan rovolusi 4.0. Suatu kebijakan disusun menggunakan dua cara yaitu top down dan bottom up.

2. Pertemuan keenam, Case Study, 25 Agustus 2022, bersama mentor expert (Ryan Fabella) dengan topik bahasan aplikasi pengelolaan rukun tetangga (RT).

Aplikasi ini sebagai bentuk realisasi dan pentransformasian dari perkembangan digital. Dengan adanya aplikasi tersebut maka diharapkan mampu meminimalisir permasalahan umum yang sering terjadi, seperti pendataan warga yang kurang terupdate, kondisi KAS belum terupdate secara realtime, lama waktu mengurus administrasi, dsb. Pemerintah tentu sudah melakukan survei dan diskusi bersama masyarakat untuk mengetahui apa dan seberapa besar kebutuhan yang mereka butuhkan.

3. Pertemuan keenam, Case Study, 25 Agustus 2022, pukul 15.30 WIB bersama Pak Wahyudi dengan topik bahasan Metodologi Penelitian.

Sebagai pembuka sebelum masuk ke dalam materi, beliau menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengikuti program MSIB merupakan mahasiswa istimewa, beruntung, speisal, karena telah rela belajar dan terus belajar guna menambah pengalaman dan pada saat pengisian portofolio. Kemudian, dalam materi sore tadi, beliau memberikan informasi mengenai dasar-dasar dalam metodologi penelitian, seperti pengertian; cara; metode; jenis; dan alat bantu yang digunakana. Beberapa alat bantu yang digunakan, meliputi scientific database indexing (google schoolar, IEEE, Sci-Hub), Reference Manager (Mendeley, EndNote, dan Zzotero), serta metadata mining tools.

**Pertemuan ketujuh, 26 Agustus 2022**

Pertemuan ketujuh, Diskusi Kelompok Kota, 26 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Mustafa.

Pada pagi hari ini, para mahasiswa diminta bergabung ke room zoom untuk selanjutnya diarahkan join ke breakout room sesuai dengan kelompok kota masing-masing. Selanjutnya, kami dipandu oleh mentor dan asisten mentor yaitu Pak Mustafa dan Pak Ikhwan. Para mentor meminta kami untuk melakukan evaluasi terhadap apa yang dipelajari selama kurang lebih satu pekan. Kemudian kami dikelompokkan menjadi 5 kelompok kecil yang ditujukan agar dapat menganalisis digitalisasi pelayanan yang ada di daerah masing-masing yang tujuannya menciptakan smart city.

**WEEKLY REPORT**

Pertemuan ketiga pada tanggal 22 Agustus 2022 pukul 08.00 WIB membahas mengenai jadwal dan kurikulum yang akan dijalankan selama masa studi independen berlangsung dan dibersamai oleh Bapak Zaenal Arifian, Tim kurikulum MSIB SEAL AWS.

Sebagai pembuka forum, beliau mengatakan bahwa Merdeka Belajar sebisa mingkin dijadikan sebagai sarana untuk memilih terus maju atau bahkan malah mundur dalam meraih pendidikannya. Kemudian Merdeka Belajar juga sebagai salah satu cara untuk memerdekakan potensi sesuai dengan passionnya. Di era sekarang ini terdapat istilah *digital native* (Orang yang lahir sudah terdapat banyak teknologi seperti HP, iPad, drone) dan *digital immigrant* (harus mau dan bisa mengikuti perkembangan sesuai dengan dinamika yang terjadi). Dalam *digital native* terdapat customer centricity yaitu bertransformasi dan customer sebagai pusatnya; agility and flexibility yaitu setiap perubahan yang terjadi memaksa semua orang untuk berubah; digital first mindset yaitu mencari celah; dan open culture dan kolaborasi yaitu agar lebih bisa memahami dan mengenal perubahan yang terjadi di wilayah satu dengan yang lain dengan menciptakan inovasi atau perubahan baru. Bapak Zaenal Arifin juga menyampaikan bahwa digital transformasi bukan hanya sekedar teknologi akan tetapi mengenai pendekatan, cara berpikir, sudut pandang, serta pola pindahan dalam sebuah perkembangan teknologi. Selanjutnya, terdapat perbandingan budaya analog dengan digital yaitu antara customer dan demand, organisasi dan SDM, serta attitude dan cara kerja dimana budaya digital lebih memperioritaskan apa saja kebutuhan yang sedang dibutuhukan oleh masyarakat sebagai customer di dalam sistem pasar.

Bapak Zaenal juga memberikan informasi apa saja yang akan dipelajari, antara lain yaitu mengenai identifikasi permasalahan dan solusi strategi pada transformasi digital di instansi pemerintah, manajemen sistem informasi, pengembangan aplikasi, konsep transformasi digital, konsep penelitian dengan framework, android dan website programming, serta AWS Cloud computing. Dalam melaksanakan pembelajaran psati juga menggunakan cara kerja atau metode yang digunakan seperti sesi class (kelas bersama mentor expert), sesi mandiri dengan pendampingan atau tanpa pendampingan, dan project based learning.

Kemudian pada pertemuan keempat, 24 Agustus 2002 membahas mengenai Transformasi digital. Transformasi digital pertama kali terjadi dikarenkan adanya distrupsi. Proses transformasi digital yang perlu diperhatikan yaitu mengenai perubahan perilaku dimana sikap atau perilaku kita dapat memanfaatkan dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar seiring perkembangan teknologi. Terdapat istilah *agile,* merupakan ketangkasan dimana dapat beradaptasi disetiap saat dan mempunyai nilai atau *value* tersendiri. Ketika orang yang masuk dalam *being agile* (orang yang senang terhadap terjadinya perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya) maka akan dihadapkan terhadap tantangan untuk tetap bertahan hidup selama perubahan tersebut terjadi. Era digital merupakan era dimana kita sudah tidak dapat atau tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Transformasi digital pasti akan menimbulkan dua cara berpikir, yaitu *growth mindset* (mau menerima tantangan agra dirinya lebih mengeksplore skill yang sudah dimiliki maupun sedang dipelajari) dan *fixed mindset* (orang yang berpikir bahwa ia tidak akan bisa berubah). Tahapan terjadinya transformasi digital, yaitu *create sense of urgency; build guiding coalition; form strategic vision and initiatives; enlist volunteer army; enable action by removing barriers; generate short term wins; sustain acceleration; institute change.* Seseorang yang akan berusaha bertahan hidup di era distruptif, era transformasi digital, akan berpikir bahwa ia akan bergerak melakukan sesuatu karena adanya peluang atau kesempatan untuk lebih maju dalam memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan.

Pertemuan kelima, 24 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert (Yoki Tyas Riesmana) dengan topik bahasan Topcoder. Klien di Topcoder meliputi perusahaan swasta, governmentnya di US dan NASA. Dikenalkan macam-macam industri dan macam-macam teknologi yang dibawa oleh masing-masing klien. Misalnya memperkenalkan asuransi dengan metode A.R.; My CO2 Comsumption; HUD System digunakan untuk. Di Topcoder banyak members yang berasal dari Indonesia. Di Indonesia sendiri sudah banyak menghasilkan design top class dan world class di bidang design. Kak Yoki juga sempat memberikan tips yang seharusnya kita lakukan agar mencapai goals yang kita inginkan, yaitu mulai mencintai apa yang kita kerjakan; terus mempelajari hal-hal baru; memaksimalkan resource yang ada, kurangi healing; gabung komunitas agar menambah relasi; jangan mudah menyerah; dan jangan lupa bersedekah.

Pertemuan keenam terdiri dari tiga sesi, yang pertama Case Study, 25 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert (Dita) dengan topik bahasan Transformasi Digital menuju Smart City khususnya di Jawa Barat.

Faktor pendorong Jawa Barat menuju provinsi digital yaitu, inklusi digital guna mendapatkan pemerataan digitalisasi yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat; perapian advokasi seperti bidang pendidikan (kurikulum); melakukan kolaborasi dengan perusahaan yang bergerak dan berfokus pada bidang digital.

Strategi melakukan Transformasi Digital yaitu, mengembangkan SDM guna menciptakan individu yang mempunyai talenta untuk menunjang pembangunan nasional; proses bisnis guna menciptakan sebuah inovasi (strategis dan staktis); dan pemanfaatan teknologi sebagai akselerator untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Program strategis di Jawa Barat meliputi Jabar coding camp (pelatihan untuk putra putri muda yang ada di Jabar di bidang IT), ekosistem data Jabar (output dan outcome terkait dengan data yang ada di Jabar), desa digital (meningkatkan taraf hidup masyarakat), sapawarga, pikobar, integrated portal Jabar (mengintegrasikan semua platform-platform digital yang ada di Jabar), Jabar command center (keluh kesah masyarakat), riset dan analisis kebijakan, serta operasi dan layanan pemerintah. Pemerintah di era sekarang pasti membutuhkan smart governance guna beradaptasi dengan rovolusi 4.0. Suatu kebijakan disusun menggunakan dua cara yaitu top down dan bottom up.

Kemudian Case Study kedua bersama mentor expert (Ryan Fabella) dengan topik bahasan aplikasi pengelolaan rukun tetangga (RT). Aplikasi ini sebagai bentuk realisasi dan pentransformasian dari perkembangan digital. Dengan adanya aplikasi tersebut maka diharapkan mampu meminimalisir permasalahan umum yang sering terjadi, seperti pendataan warga yang kurang terupdate, kondisi KAS belum terupdate secara realtime, lama waktu mengurus administrasi, dsb. Pemerintah tentu sudah melakukan survei dan diskusi bersama masyarakat untuk mengetahui apa dan seberapa besar kebutuhan yang mereka butuhkan.

Pertemuan keenam, Case Study, 25 Agustus 2022, pukul 15.30 WIB bersama Pak Wahyudi dengan topik bahasan Metodologi Penelitian. Sebagai pembuka sebelum masuk ke dalam materi, beliau menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengikuti program MSIB merupakan mahasiswa istimewa, beruntung, speisal, karena telah rela belajar dan terus belajar guna menambah pengalaman dan pada saat pengisian portofolio. Kemudian, dalam materi sore tadi, beliau memberikan informasi mengenai dasar-dasar dalam metodologi penelitian, seperti pengertian; cara; metode; jenis; dan alat bantu yang digunakana. Beberapa alat bantu yang digunakan, meliputi scientific database indexing (google schoolar, IEEE, Sci-Hub), Reference Manager (Mendeley, EndNote, dan Zzotero), serta metadata mining tools.

Pertemuan ketujuh, Diskusi Kelompok Kota, 26 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Mustafa. Para mahasiswa diminta bergabung ke room zoom untuk selanjutnya diarahkan join ke breakout room sesuai dengan kelompok kota masing-masing. Selanjutnya, kami dipandu oleh mentor dan asisten mentor yaitu Pak Mustafa dan Pak Ikhwan. Para mentor meminta kami untuk melakukan evaluasi terhadap apa yang dipelajari selama kurang lebih satu pekan. Kemudian kami dikelompokkan menjadi 5 kelompok kecil yang ditujukan agar dapat menganalisis digitalisasi pelayanan yang ada di daerah masing-masing yang tujuannya menciptakan smart city.

**Pertemuan kedelapan, 29 Agustus 2022**

Pertemuan kedelapan, 29 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert ( Pak Agung Firdaus) dengan topik bahasan Hacker.

Programming bukan sesuatu hal yang sulit dipelajari apabila kita mau berusaha dan bersungguh-sungguh. Tidak semua programmer mempunyai dan memahami basic computer science. Biasanya developer menghiraukan hal-hal kecil, misalnya dokumentasi pada saat melakukan seminar. Sebelum melakukan coding sebaiknya melakukan setting coding berupa test. Terdapat jenis-jenis test seperti unit testing, performance testing, usability testing, algoritma testing, secyrity testing, smoke testing, integration testing, dsb. Scrum things merupakan salah satu framework yang digunakan dalam agile development dengan melalui beberapa prosedur tertentu untuk memecahkan sesuatu yang bersifat kompleks.

**Pertemuan kesembilan, 30 Agustus 2022**

Pertemuan kesembilan, 30 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert ( Pak Dwi Purnomo dan Kak Bona) dengan topik bahasan Transformasi Digital (Design Thinking).

Design thinking merupakan sebuah mindset yang harus dipahami yang mana sekarang ini sudah banyak digunakan untuk kebutuhan sosial guna menyelesaikan permasalahan yang kompleks dalam public sector. Akan tetapi, design thinking sekarang ini banyak disalahgunakan hanya untuk meningkatkan atau menciptakan produk baru. Melalui design thinking ini, pemerintah dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh masyarakat.

Perbedaan design thingking dengan design-design yang lain yaitu mengenai empati (human sentris) dan menangani kasus-kasus yang tidak biasanya dimana kita berfikir secara konvergen. Dalam mencari solusi, kita harus mencari beberapa solusi dan akhirnya diambil satu umtuk diterapkan ke konsumen. Tahapan dalam design thinking ada 5, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Basic dalam design thinking ada 2 atau sering disebut dengan double diamond, yaitu doing the right thing dan doing things right.

**Pertemuan kesepuluh, 31 Agustus 2022**

Pertemuan kesepuluh, 31 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Tiyo Avianto.

Pada pertemuan kesepuluh membahas mengenai hustler. Hustler merupakan sebutan bagi orang-orang yang mempunyai jiwa kreativitas tinggi dan pemikiran yang visioner. Karena hustler berkecimpung dalam dunia bisnis, maka akan identic dengan sales dan marketing. Oleh karena itu, hustler harus memiliki jiwa inovatif dan kreatif agar ide-ide yang mereka miliki dapat dilirik dan menarik investor. Selain itu, Pak Tiyo juga memberikan informasi mengenai kegagalan dalam sebuah startup, yaitu kurangnya SDM, tidak dapat mengelola sebuah organisasi dengan baik, dan gagal membuat perencanaan.

**Pertemuan kesebelas, 1 September 2022**

Pertemuan kesebelas, 1 September 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Zaenal Arifin.

Seorang individu harus mempunyai beberapa skill dan mempunyai satu skill yang mendalam. Kemudian, Orang-orang yang ingin meningkatkan dan mencapai t-shaped pasti akan melakukan berbagai cara, seperti membangun keinginan belajar dan bekerja (passion), meningkatkan habbit atau kebiasaan yang baik, serta menjadikan attitude yang utama. Perpaduan tiga cara tersebut diharapkan mampu mengeksplore skillset seseorang. Kemudian, kegiatan selanjutnya, para peserta SIB SEAL AWS diarahkan untuk memasuki breakout room dan mereka diminta untuk mengisi T-shaped skill apa yang ingin dikembangkan.

**Pertemuan keduabelas, 2 September 2022**

Pertemuan keduabelas, 2 September 2022, dibagi menjadi 2 sesi.

Sesi pertama pukul 09.00 WIB. Peserta SIB SEAL AWS diminta unuk join zoom yang kemudian diarahkan untuk masuk ke breakout room zoom sesuai dengan kotanya masing-masing. Setelah itu, kami mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sebelumnya sudah dibagi menjadi 5 kelompok kecil. Perkelompok mempresentasikan terkait smart city yang ada di suatu wilayah atau daerah. Kemudian, kami juga melakukan tanya jawab dan juga ada feedback dari para mentor.

Sesi kedua, pukul 13.30 WIB Bersama Pak Wahyudi dengan bahasan metodologi penelitian. Secara umum, tahapan penelitian ada identifikasi masalah; perumusan hipotesis; pengujian hipotesis dan analisis hasil; dan kesimpulan. Kemudian, tahapan penelitian computing, yaitu; penentuan bidang penelitian; penentuan topik penelitian; penentuan masalah penelitian; perangkuman metode yang ada; penentuan metode yang digunakan; evaluasi metode yang digunakan; penulisan ilmiah dan publikasi hasil penelitian.

**WEEKLY REPORT**

Pertemuan kedelapan, 29 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert ( Pak Agung Firdaus) dengan topik bahasan Hacker. Programming bukan sesuatu hal yang sulit dipelajari apabila kita mau berusaha dan bersungguh-sungguh. Tidak semua programmer mempunyai dan memahami basic computer science. Biasanya developer menghiraukan hal-hal kecil, misalnya dokumentasi pada saat melakukan seminar. Sebelum melakukan coding sebaiknya melakukan setting coding berupa test. Terdapat jenis-jenis test seperti unit testing, performance testing, usability testing, algoritma testing, secyrity testing, smoke testing, integration testing, dsb. Scrum things merupakan salah satu framework yang digunakan dalam agile development dengan melalui beberapa prosedur tertentu untuk memecahkan sesuatu yang bersifat kompleks.

Pertemuan kesembilan, 30 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama mentor expert ( Pak Dwi Purnomo dan Kak Bona) dengan topik bahasan Transformasi Digital (Design Thinking). Design thinking merupakan sebuah mindset yang harus dipahami yang mana sekarang ini sudah banyak digunakan untuk kebutuhan sosial guna menyelesaikan permasalahan yang kompleks dalam public sector. Akan tetapi, design thinking sekarang ini banyak disalahgunakan hanya untuk meningkatkan atau menciptakan produk baru. Melalui design thinking ini, pemerintah dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh masyarakat.

Perbedaan design thingking dengan design-design yang lain yaitu mengenai empati (human sentris) dan menangani kasus-kasus yang tidak biasanya dimana kita berfikir secara konvergen. Dalam mencari solusi, kita harus mencari beberapa solusi dan akhirnya diambil satu umtuk diterapkan ke konsumen. Tahapan dalam design thinking ada 5, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Basic dalam design thinking ada 2 atau sering disebut dengan double diamond, yaitu doing the right thing dan doing things right.

Pertemuan kesepuluh, 31 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Tiyo Avianto membahas mengenai hustler. Hustler merupakan sebutan bagi orang-orang yang mempunyai jiwa kreativitas tinggi dan pemikiran yang visioner. Karena hustler berkecimpung dalam dunia bisnis, maka akan identic dengan sales dan marketing. Oleh karena itu, hustler harus memiliki jiwa inovatif dan kreatif agar ide-ide yang mereka miliki dapat dilirik dan menarik investor. Selain itu, Pak Tiyo juga memberikan informasi mengenai kegagalan dalam sebuah startup, yaitu kurangnya SDM, tidak dapat mengelola sebuah organisasi dengan baik, dan gagal membuat perencanaan.

Pertemuan kesebelas, 1 September 2022, pukul 09.00 WIB bersama Pak Zaenal Arifin. Beliau menjelaskan bahwa seorang individu harus mempunyai beberapa skill dan mempunyai satu skill yang mendalam. Kemudian, orang-orang yang ingin meningkatkan dan mencapai t-shaped pasti akan melakukan berbagai cara, seperti membangun keinginan belajar dan bekerja (passion), meningkatkan habbit atau kebiasaan yang baik, serta menjadikan attitude yang utama. Perpaduan tiga cara tersebut diharapkan mampu mengeksplore skillset seseorang. Kemudian, kegiatan selanjutnya, para peserta SIB SEAL AWS diarahkan untuk memasuki breakout room dan mereka diminta untuk mengisi T-shaped skill apa yang ingin dikembangkan.

Pertemuan keduabelas, 2 September 2022, dibagi menjadi 2 sesi.

Sesi pertama pukul 09.00 WIB. Peserta SIB SEAL AWS diminta unuk join zoom yang kemudian diarahkan untuk masuk ke breakout room zoom sesuai dengan kotanya masing-masing. Setelah itu, kami mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sebelumnya sudah dibagi menjadi 5 kelompok kecil. Perkelompok mempresentasikan terkait smart city yang ada di suatu wilayah atau daerah. Kemudian, kami juga melakukan tanya jawab dan juga ada feedback dari para mentor.

Sesi kedua, pukul 13.30 WIB Bersama Pak Wahyudi dengan bahasan metodologi penelitian. Secara umum, tahapan penelitian ada identifikasi masalah; perumusan hipotesis; pengujian hipotesis dan analisis hasil; dan kesimpulan. Kemudian, tahapan penelitian computing, yaitu; penentuan bidang penelitian; penentuan topik penelitian; penentuan masalah penelitian; perangkuman metode yang ada; penentuan metode yang digunakan; evaluasi metode yang digunakan; penulisan ilmiah dan publikasi hasil penelitian.

**Pertemuan ketigabelas, 5 September 2022**

Pertemuan pada tanggal 5 September 2022, pukul 09.00 WIB membahas mengenai programming. Para peserta diarahkan untuk bergabung ke breakout room zoom sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Mas Alfan memberi informasi mengenai cara dasar membuka laman website yaitu html akan diproses oleh laman web yang kemudian akan dimunculkan pada saat kita mengakses laman apa yang dituju. Dalam breakout room zoom, kita diberikan materi dengan melalui presentasi video oleh mentor. Kemudian, peserta diberikan quiz sebagai bahan evaluasi dari materi yang sudah diberikan pada saat sesi penyampaian materi di breakout room zoom.

**Pertemuan keempatbelas, 6 September 2022**

Pertemuan pada tanggal 6 September 2022, pukul 09.00 WIB membahas mengenai digital transformation (design thinking) Bersama Pak Dwi dan Kak Hanif. Manfaat design thingking yaitu membuka mindset untuk membuat suatu solusi yang dibutuhkan oleh masyarakat sekitar dan dapat digunakan dalam pembuatan inovasi atau startup guna menciptakan suatu perubahan. Pada tahun 1980an terjadi VUCA, akan tetapi berbeda dengan sekarang. Pada era digital ini, justru malah timbul Bani World. Cara menghadapi Bani World yaitu adaptasi terhadap perubahan harus ditingkatkan, meningkatkan empati antar sesama makhluk social, mempelajari sebab akibat terjadinya perubahan, kemudian harus adanya transparansi. Dalam kehidupan, apabila kita ingin berubah pasti memiliki dilemma. Dilemma ini biasanya disebut dengan innovator dilemma yang mana ia merasa tidak akan tergoyahkan dan menolak berinovasi untuk melakukan perubahan. First diamond dalam design thingking yaitu discover dan berempati.

**Pertemuan kelimabelas, 7 September 2022**

Pertemuan kelimabelas, 7 September 2022 terdapat 2 kelas.

Yang pertama, pukul 09.30 WIB Bersama Ibu Sintowati Soetanto. Pada pagi hari ini, kita belajar mengenai tipe kepribadian dari masing-masing individu. Sebelum materi diberikan, peserta SIB SEAL AWS diberikan tugas ringan dengan mengisi table yang berada di excel. Kemudian, setelah kita selesai mengisi table tersebut, akan muncul hasil berupa rekapan dan grafik yang ditimbulkan pada saat kita selesai mengisi table tersebut. Setelah selesai mengisi, Ibu Sintowati memberikan sedikit penjelasan mengenai tipe kepribadian. Dalam table terdapat kode-kode yaitu D (dominance), I (influence), S (steadiness), C (conscientiousness).

Yang kedua, pukul 15.30 WIB Bersama Mentor Mas Prayudi Utomo (UX Full Stack).

1. UX Overview
2. UX Researcher; dia harus tau Ketika memetakan masalah harus tau cara menggunakan data primer, sekunder, kualitatif, dan akuantitatif. Salah satu yang dilakukan UX Researcher ia akan melakukan market research guna mengetahui kebutuhan konsumennya atau juga dapat membandingkan solusi atau produk yang sudah diciptakan guna menyelesaikan masalah. UX Researcher juga harus menjadi user persona dan dapat dilakukan dengan menggunakan data-data yang sudah ada berupa table, statistika, grafik, dll. Kemudian UX Researcher harus mampu menjadi user experience yang kemudian dapat digunakan dalam user journey. Selanjutnya UX Researcher akan menjadi user flow example, dimana ia akan membuat information architecture (seni menyusun informasi agar dpt dipakaiorg lain).
3. UX Design; bertugas mengolah data yang sudah UX Researcher lakukan dan dapatkan. UX Design akan mengubah user flow menjadi design atau sketsa. UX Designer harus mampu menjadi wireframes, mock ups atau menuangkan pengetahuan tentang design yang dimiliki, dan yang terakhir ia harus bisa menjadi design system yang tentu menyangkut UI style guides.
4. UX Writing dan Copywriting; bertugas memperindah pemilihan kata guna dapat diterima dan dimengerti konsumen.
5. UX Engineer; di dalam prototyping dikenal dengan fidelities (low fidelity, medium, dan high); happy path; HTML, CSS, Java Script; . Prototype dapat dilihat dalam 5 dimensi yaitu words, visual representation, .
6. UX Tester; harus tau metode research dalam penelitian dan testingnya harus sesuai. Untuk melakukan testing dapat dilakukan dengan 3 aspek yang harus dipenuhi, yaitu fasilitator, tasks, dan participants. Melakukan testing ada matriks yang diperhatikan yaitu happiness, engagement. Adoption, retention, dan tasl success. Kemudian disusunlah report. Setelah itu part terakhir yaitu impact yang akan ditimbulkan dari diakukannya UX.

Mentor kedua yaitu Mas Fariz Rizky (UI)

Design merupakan science dan art. Ada 3 hal penting dalam UI atau sebuah produk yaitu proof of concept, prototype, dan MVP. Dalam mengenalkan sebuah produk, pemecahan masalah merupakan milik stakeholder, designer hanya sebagai fasilitator saja. Dalam UI juga terdapat istilah mengenai usernya, yaitu user dan/ atau system journey, user flow, dan user story.