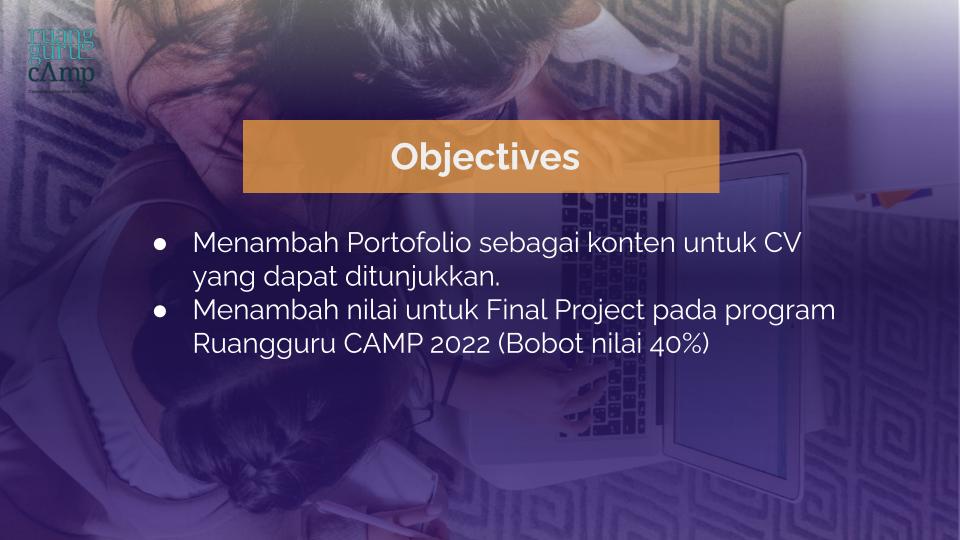




## **Learning Competencies**

Mampu membuat sebuah aplikasi (backend dan frontend) dengan menggunakan serta mengimplementasikan:

- REST API dengan Golang
- Middleware
- React JS





### Theme

Memajukan dunia pendidikan melalui platform digital



- Tentukan problem yang bisa diselesaikan oleh aplikasi yang akan dibuat, di mana issue yang diangkat bertujuan untuk memajukan dunia pendidikan melalui platform digital.
- 2. Tentukan ide aplikasi apa yang akan dibuat untuk menyelesaikan problem yang telah ditentukan.



- 3. Membuat project aplikasi dengan model Client-Server.
- 4. Membuat fitur utama sebagus mungkin sebagai objective dari aplikasi.
- 5. Wajib menggunakan login dan register pada aplikasi yang akan dibuat.



- 6. Buat client-side menggunakan React JS.
- 7. Buat **server-side** menggunakan **Golang**.
- 8. Menggunakan **Github** selama proses development.



9. Menggunakan JIRA sebagai project management.

**10. Membuat wireframe** sebagai gambaran kasar (low-fidelity) dari aplikasi yang akan dibuat.



## **Expected Output**

- 1. **Dokumen Final Pitch Deck** yang siap dipresentasikan
- 2. **Rekaman** kelompok/perwakilan kelompok sedang mempresentasikan hasil akhir Final Project berdurasi 10 menit
- 3. **Wireframe** yang dilampirkan pada task/issue terkait dalam **JIRA** sebagai management project
- 4. **Project Aplikasi** yang di simpan pada repository **Github**

#### **Github**



- Repository Github untuk masing-masing kelompok akan dibuatkan oleh Ruangguru di Organization <u>RG-KM</u> yang sudah ada Mentor di setiap repository dengan role Admin
- Mentor akan invite ketua kelompok ke setiap repository dengan role
   Maintain
- Ketua kelompok yang sudah menjadi member harus invite semua member kelompoknya ke repository tersebut dengan role Write
- Pemilihan ketua kelompok akan diserahkan ke masing-masing kelompok

#### **JIRA**

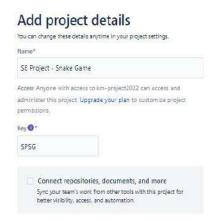


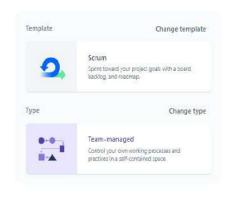
- Setelah kelompok terbentuk, role telah ditentukan dan ide dari aplikasi sudah disetujui oleh Mentor, maka project JIRA dengan Framework SCRUM akan dibuat oleh mentor dengan contoh sebagai berikut: <u>JIRA Example</u>
- Setiap anggota kelompok akan menentukan backlog di JIRA dengan issue story,
   task dan bug (jika ada di tengah-tengah development)
- Story Point dari setiap issues akan ditentukan oleh masing-masing mentor, dan akan di Review oleh Instruktur
- Issue yang di assign ke masing-masing member akan menjadi penilaian individu
- Story point maximum dari issue yang telah di assigne akan menjadi nilai pembagi dari perhitungan nilai individu

#### **How to Create JIRA Scrum**



- Create site di : <u>jira-software</u> dengan format: final-project-group-<urutan>
- Ikuti langkah-langkahnya sampai ke menu pembuatan project
- Pilih project template: **Software development**
- Pilih framework: **Scrum** lalu klik next
- Pilih project type: Team-managed
- Tulis nama project: Final Project <nama project>
- Lalu pilih Create Project
- Jangan lupa Invite masing-masing mentor ke project JIRA yang telah dibuat











## **Competencies & Scoring Components**

#### Komponen Penilaian

- Analysis & Planning
- Agile
- Version Control
- Golang
- SQLite
- Basic Programming
- Component programming with React
- FE Framework with Zustand

#### Kompetensi Backend

- Basic Golang
- Testing in Golang (login service)
- Authentication & Authorization
- Golang HTTP Server
- SQLite

#### Optional:

- Concurrency
- Design Pattern

#### Kompetensi Frontend

- CSS
- Set up React Project
- State and Props in React Components
- Built-in and Custom Hooks in React
- Handle Events with React
- React Router DOM
- Zustand



## **Scoring Type**

#### Kelompok

50%

- Nilai kelompok adalah nilai berdasarkan komponen dan kompetensi penilaian yang telah ditentukan
- Untuk mendapat nilai maksimum, aplikasi yang dibuat harus mengimplementasikan semua komponen dan kompetensi penilaian yang telah ditentukan

#### Individu

50%

- Nilai Individu adalah nilai berdasarkan task yang ditugaskan kepada setiap anggota kelompok menggunakan project management JIRA dengan
   SCRUM framework
- Kerjakan semua task yang ditugaskan dengan baik untuk mendapat nilai maksimal





# Apa itu Bimbingan & Check Point?

- Bimbingan & Check Point adalah kegiatan konsultasi dan monitoring pengerjaan Final Project yang dilakukan bersama mentor & instruktur.
- Setiap kelompok wajib menghadiri sesi Bimbingan dan Check Point setiap minggunya pada waktu yang telah ditentukan.

## Bimbingan



- Bimbingan adalah sesi konsultasi bersama mentor mengenai kendala yang dihadapi selama pengerjaan project.
- Setiap kelompok akan mendapatkan 1 pasang mentor (1 FE dan 1 BE) sebagai Pembimbing.
- Setiap kelompok harus melakukan Bimbingan 1 kali/minggu ke mentor masing-masing pada jadwal yang telah ditentukan.
- Durasi satu sesi Bimbingan maksimal 30 menit/kelompok.

#### **Check Point**



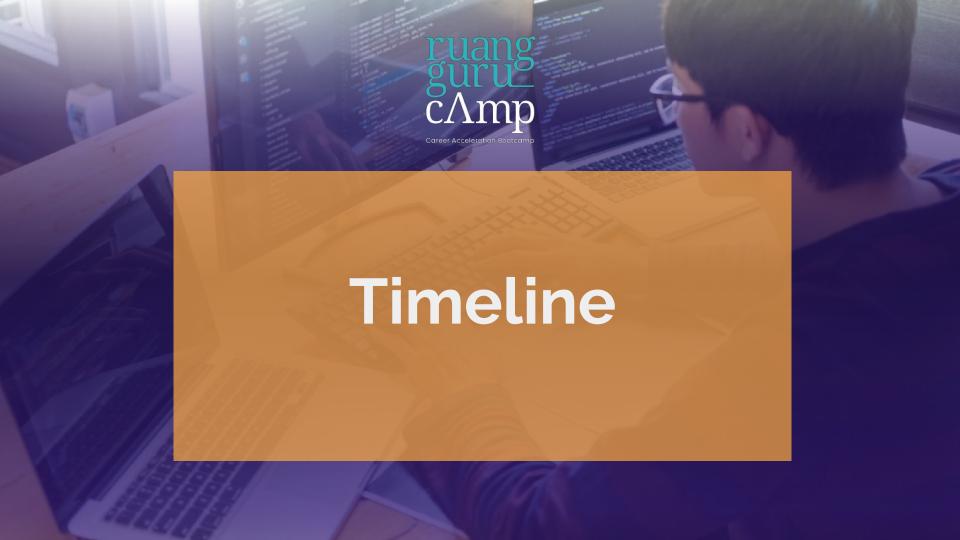
- Check Point adalah kegiatan monitoring yang dilakukan oleh instruktur atau MI untuk mengawasi dan menilai progress project, serta melihat apakah project dapat lanjut ke tahap selanjutnya.
- Setiap kelompok akan mendapatkan 1 pasang instruktur/MI (1 FE dan 1 BE) sebagai penilai dalam sesi Check Point.
- Setiap kelompok harus melakukan Check Point 1 kali/minggu pada jadwal yang telah ditentukan.
- Durasi satu sesi Check Point maskimal 30 menit/kelompok.

#### **Check Point**



#### Dalam sesi Check Point, instruktur atau MI berhak:

- Men-challenge ide project kelompok agar tercipta improvement di setiap minggunya
- Menolak dan mengurangi fitur yang diajukan jika ide kelompok dirasa cukup sulit dan tidak dapat diselesaikan dalam waktu yang diberikan
- Memberikan rekomendasi fitur tambahan jika ide kelompok dirasa terlalu sederhana
- Memberikan penilaian individu setiap minggunya (penilaian dilakukan berdasarkan porsi pengerjaan tugas setiap individu yang disepakati bersama kelompok)





## Final Project Timeline

27 Mei - 2 Jun

3 Jun

6 - 23 Jun

24 Jun

**27 Jun** 

# STAGE 1 Ideation

Mahasiswa berdiskusi dengan anggota satu tim untuk menentukan project apa yang akan mereka buat

# STAGE 2 Pitch Deck

Berdasarkan Ideation yang sudah didiskusikan, Mahasiswa diminta untuk membuat pitch deck bersama dalam sesi kelas live

# STAGE 3 Execution

Mahasiswa diberikan waktu 3 minggu untuk mengerjakan project, melakukan Bimbingan dan Check Point

# STAGE 4 Final Check Point

Persiapan akhir sebelum submission Final Project

## STAGE 5 Submission

Mahasiswa men-submit Final Project ke LMS masing-masing



## Final Project Timeline

28 Jun - 1 Jul

2 Jul

4 - 5 Jul

6-8 Jul

# STAGE 6 Scoring

Tim Ruangguru CAMP melakukan penjurian dan menilai Final Project mahasiswa

#### Finalist Announcement

Tim finalis akan lanjut ke tahap selanjutnya

# STAGE 7 Revision

Tim finalis dapat merevisi Final Project mereka berdasarkan hasil penjurian, dan mempersiapkan diri sebelum Final Presentation

# STAGE 8 Final Presentation

Tim finalis akan mempresentasikan hasil Final Project







- Menentukan problem berdasarkan permasalahan nyata yang dialami target user
- Membuat solusi/ide semenarik mungkin, dengan MVP yang bisa menyelesaikan problem yang akan diangkat
- Aktif dan kolaboratif dalam kelompok
- Tidak melewatkan Bimbingan dan Check Point serta memanfaatkan durasi yang diberikan sebaik mungkin
- Memaksimalkan waktu di luar Bimbingan dan Check Point untuk diskusi mandiri bersama kelompok dan mengerjakan porsi pengerjaan tugas masing-masing





- Plagiarisme
- Pasif atau tidak berkontribusi dalam kelompok
- Ganti-ganti ide setiap Bimbingan atau Check Point
- Tidak mengikuti sesi Bimbingan dan Check Point







## Skema Pindah Kelompok

- Mahasiswa diperbolehkan pindah kelompok jika kondisi kelompoknya TIDAK memenuhi kriteria berikut ini:
  - Minimal terdiri atas 2 FE & 2 BE yang aktif (dari 5-6 anggota/kelompok)
- Persyaratan pindah kelompok:
  - Screenshot bukti pendukung (attendance meeting yang sedikit, channel Discord yang sepi, chat yang tidak direspon, dll)
  - Isi Form Pengajuan Pindah Kelompok:
     <a href="https://bit.ly/FormPengajuanPerpindahanKelompokFEBE">https://bit.ly/FormPengajuanPerpindahanKelompokFEBE</a>
- Pindah kelompok dapat dilakukan dalam rentang waktu 26 Mei 1 Juni pukul 23.59
   WIB, setelah rentang waktu tersebut tidak lagi ada perpindahan kelompok.
- Reshuffle kelompok akan dilakukan tim Ruangguru pada tanggal 2 Juni, sehingga tanggal 3 Juni setiap mahasiswa dapat berkumpul bersama kelompok barunya untuk membuat Pitch Deck.



- Silakan buka link di atas dan search nama masing-masing
- Kalian bisa segera kontak anggota kelompok masing-masing via email atau nomor HP yang telah tercantum
- Jika sudah berkumpul bersama kelompok, silakan diskusikan siapa yang akan menjadi ketua kelompok, dan submit nama ketua kelompok di form berikut: <a href="https://bit.ly/KetuaKelompokFinalProjectFEBE">https://bit.ly/KetuaKelompokFinalProjectFEBE</a> paling lambat Jum'at, 3 Juni pukul 23.59 WIB

