

# **Abdullah Ahmad Yusuf**

**Portfolio Asesmen II-2100 KIPP**

18224073 Abdullah Ahmad Yusuf

2025-10-18

# Table of contents

<b>Perkenalkan.</b>	<b>5</b>
<b>1 UTS-1 All About Me</b>	<b>7</b>
<b>2 UTS-2 My Songs for You</b>	<b>10</b>
2.1 My Way by Frank Sinatra . . . . .	10
2.1.1 Lirik . . . . .	10
2.2 Memories by Otsuki Maki . . . . .	11
2.2.1 Lirik . . . . .	12
2.3 Voices (Entrance Theme - Randy Rorton) [feat. Rev Theory] . . . . .	13
2.3.1 Lirik . . . . .	13
<b>3 UTS-3 My Stories for You</b>	<b>16</b>
3.1 “Strangers Once — A Family from Another Horizon” . . . . .	17
<b>4 UTS-4 My SHAPE (Spiritual Gifts, Heart, Abilities, Personality, Experiences)</b>	<b>19</b>
4.1 Piagam Pribadi . . . . .	19
4.2 Pernyataan Misi Pribadi . . . . .	20
4.3 Identitas Naratif . . . . .	20
<b>5 UTS-5 My Personal Reviews</b>	<b>22</b>
<b>6 Hasil Self-Assessment UTS (URL: ii-2100.github.io/all-about-me)</b>	<b>23</b>
6.1 Identifikasi . . . . .	23
6.2 Tinjauan Umum . . . . .	23
6.3 Tinjauan Spesifik + Skor (1–5) . . . . .	23
6.3.1 UTS-1 — All About Me . . . . .	23
6.3.2 UTS-2 — My Song for You . . . . .	24
6.3.3 UTS-3 — My Stories for You . . . . .	24
6.3.4 UTS-4 — My Shape . . . . .	24
6.3.5 UTS-5 — My Personal Review . . . . .	24
6.4 Rekap Skor (ringkas) . . . . .	25
6.5 Langkah Perbaikan Cepat (prioritas 1 minggu) . . . . .	25
<b>7 UAS-1 My Concepts</b>	<b>27</b>
7.1 Pengantar Masterpiece . . . . .	27

7.2	Nama Konsep: “The Algorithmic Fog of War” (Kabut Perang Algoritmik) . . . . .	29
7.2.1	Definisi dan Logika Mesin Abstrak . . . . .	29
7.2.2	Esensi Konsep . . . . .	30
7.2.3	Turunan Ide Praktis (The Offsprings) . . . . .	30
<b>8</b>	<b>UAS-2: My Opinions</b>	<b>31</b>
8.1	Topik Opini: “Paradoks Human-in-the-Loop” . . . . .	33
8.1.1	Komposisi Opini Saya (The Stew) . . . . .	33
8.1.2	Menangani Perbedaan Pendapat (Dialektika) . . . . .	33
8.1.3	Kesiapan Mengubah Opini (Beautiful Mind) . . . . .	34
<b>9</b>	<b>UAS-3: My Innovations</b>	<b>35</b>
9.1	Nama Inovasi: “Project AIGIS” (AI-Guided Intelligence System) . . . . .	37
9.1.1	Orientasi Nilai (Value Proposition) . . . . .	37
9.1.2	Mekanisme Kerja (The Mechanism) . . . . .	37
9.1.3	Artefak Produk Pengetahuan . . . . .	38
9.1.4	Dampak Kebermanfaatan . . . . .	38
<b>10</b>	<b>UAS-4: My Knowledge</b>	<b>39</b>
10.1	Peta Pengetahuan Primitif (Primitive Knowledge Map) . . . . .	41
10.2	Tingkatan Pengetahuan (Taksonomi Bloom) . . . . .	41
10.3	Integrasi Pengetahuan (Knowledge Integration) . . . . .	43
<b>11</b>	<b>UAS-5: My Professional Reviews</b>	<b>44</b>
11.1	Identifikasi Review . . . . .	44
11.2	Tinjauan Umum . . . . .	44
11.3	Tinjauan Spesifik + Skor (Skala 1–5) . . . . .	45
11.3.1	<b>UAS-1 — My Concepts (The Algorithmic Fog of War)</b> . . . . .	45
11.3.2	<b>UAS-2 — My Opinions (Paradoks Human-in-the-Loop)</b> . . . . .	45
11.3.3	<b>UAS-3 — My Innovations (Project AIGIS)</b> . . . . .	46
11.3.4	<b>UAS-4 — My Knowledge (Taksonomi &amp; Peta)</b> . . . . .	47
11.4	Rekap Skor Akhir . . . . .	48
11.5	Langkah Perbaikan Cepat (Next Steps) . . . . .	48
<b>12</b>	<b>Summary</b>	<b>49</b>
<b>References</b>		<b>50</b>



# Perkenalkan.



Figure 1: About Me

Abdullah Ahmad Yusuf adalah mahasiswa Jurusan Sistem dan Teknologi Informasi di Institut Teknologi Bandung. Lahir di Daerah Istimewa Yogyakarta 2005, keturunan Jawa asli. Suka belajar hal baru, kompetitif; Minat dibidang softeng, webdev; Hobi olahraga (basket, badminton), game (Clash Royale, Roblox), baca manwha, dan nonton anime.



# 1 UTS-1 All About Me



Figure 1.1: About Me

**Siapa Aku?**, Pelajar? Mahasiswa? Pinter? Bodoh? Hebat? Bukan siapa-siapa?

**Ya.** itu semua adalah aku, Ayus — seorang murid yang sedang belajar untuk disiplin dalam menikmati hidup. Mencari hikmah, kesenangan, pengalaman, dan kehidupan dibalik beratnya rintangan menjalani hari. Rintangan untuk menjadi lebih baik dari hari kemarin, tidur lebih cepat, menghargai orang, dan (yang terpenting) ikhlas dan konsisten dalam menjalani semua itu. #Gusti Allah Mboten Sare

Aku adalah anak pertama dari 4 bersaudara. Menjadi sebuah kakak yang dapat mengayomi adik-adiknya bukanlah hal yang mudah. Kadang kesel, kadang marah, tapi yang pasti, saudara tetaplah saudara, se-tengkarnya-tengkarnya kami hari ini, besok kita teteplah saudara. Hope to have another brother in life;

## 2 UTS-2 My Songs for You

### 2.1 My Way by Frank Sinatra

“My Way” bercerita tentang seseorang yang menengok kembali perjalanan hidupnya dengan ketenangan dan rasa bangga, karena ia telah menjalani semuanya dengan caranya sendiri. Baris ikoniknya: “I did it my way” adalah deklarasi kebebasan dan integritas pribadi — bahwa meskipun hidup penuh kesalahan dan tantangan, keputusan yang diambil tetap milik diri sendiri.

Hidup bukan tentang hasil sempurna, tapi tentang otonomi dan keberanian untuk memilih jalan sendiri. “My way” bukan sekadar ego, melainkan simbol keutuhan diri, menerima konsekuensi, tidak menyesal, dan tetap setia pada nilai pribadi. “Regrets, I’ve had a few, but then again, too few to mention.” menunjukkan kedewasaan emosional. Seseorang yang sadar akan kekeliruannya, tapi tidak membiarkan itu merusak kebanggaannya atas hidup yang dijalani.

“My Way” bukan tentang kesempurnaan, melainkan tentang ketulusan menjalani hidup sesuai hati, meski dunia mungkin tak selalu mengerti.

<https://youtu.be/qQzdAsjWGPg?si=iT4lCy1wFuhTYVVK>

#### 2.1.1 Lirik

##### [Verse 1]

And now, the end is near  
And so I face the final curtain  
My friend, I'll say it clear  
I'll state my case, of which I'm certain  
I've lived a life that's full  
I traveled each and every highway  
And more, much more than this  
I did it my way

##### [Verse 2]

Regrets, I've had a few  
But then again, too few to mention

I did what I had to do  
And saw it through without exemption  
I planned each charted course  
Each careful step along the byway  
And more, much more than this  
I did it my way

**[Chorus]**

Yes, there were times, I'm sure you knew  
When I bit off more than I could chew  
But through it all, when there was doubt  
I ate it up and spit it out  
I faced it all, and I stood tall  
And did it my way

**[Verse 3]**

I've loved, I've laughed and cried  
I've had my fill, my share of losing  
And now, as tears subside  
I find it all so amusing  
To think I did all that  
And may I say, not in a shy way  
Oh, no, oh, no, not me  
I did it my way

**[Chorus]**

For what is a man, what has he got?  
If not himself, then he has naught  
To say the things he truly feels  
And not the words of one who kneels  
The record shows I took the blows  
And did it my way

**[Outro]**

Yes, it was my way

## 2.2 Memories by Otsuki Maki

“Memories” mengajarkan bahwa kenangan bukan akhir dari kisah, melainkan jejak lembut yang mengingatkan kita betapa berharganya waktu dan orang-orang yang pernah kita miliki.

<https://youtu.be/cWWjANOisLo?si=14Lzob7R37nK3rvf>

### 2.2.1 Lirik

#### [Verse 1]

Chisana koro ni wa takara no chizu ga  
Atama no naka ni ukandeite  
Itsu demo sagashita kiseki no basho o  
Shiranai dareka ni makenai you ni

#### [Pre-Chorus]

(La, la, la, la)  
Ima de wa  
(La, la, la, la)  
Hokori darake no mainichi Itsu no hi ka  
(La, la, la, la)  
Subete no  
(La, la, la, la)  
Toki ni mi o makaseru dake

#### [Chorus]

Moshi mo sekai ga kawaru no nara  
Nanimo shiranai koro no watashi ni  
Tsurete itte omoide ga  
Iro asenai you ni

#### [Verse 2]

Chisana koro kara uta o utatte  
Yume miru kokoro atatameteta  
Minna de maneshita himitsu no merodei  
Kondo wa jouzu ni kikoeru you ni

#### [Pre-Chorus]

(La, la, la, la)  
Ima de wa  
(La, la, la, la)  
Tame iki tsuite bakari de  
Daremo mada  
(La, la, la, la)  
Hontou no  
(La, la, la, la)  
Yume sae tsukamenai mama

#### [Chorus]

Moshi mo jidai ga modoru no nara  
Namida o shitta koro no watashi ni  
Tsurete itte setsunasa ga

Oitsukanai you ni  
Moshi mo sekai ga kawaru no nara  
Nanimo shiranai koro no watashi ni  
Tsurete itte omoide ga  
Iro asenai you ni

**[Outro]**

Tsurete itte setsunasa ga  
Oitsukanai you ni

## 2.3 Voices (Entrance Theme - Randy Rorton) [feat. Rev Theory]

Lagu ini memiliki pesan bahwa setiap orang memiliki sisi gelap atau insting liar di dalam dirinya, dan itu tidak selalu buruk. Yang terpenting adalah bagaimana kita mengontrol sisi itu agar menjadi sumber kekuatan, bukan kehancuran.

“Voices” mengajarkan kita untuk berdamai dengan diri sendiri, bahkan dengan bagian-bagian yang sulit diterima, karena dari situlah lahir ketegasan, keberanian, dan kendali sejati atas hidup kita.

<https://youtu.be/pM76LtzNrc?si=deuvjeb8yc6Dcy2E>

### 2.3.1 Lirik

**[Intro]**

I hear voices in my head  
They counsel me  
They understand  
They talk to me

**[Verse 1]** You got your rules and your religion  
All designed to keep you safe  
But when rules start getting broken  
You start questioning your faith  
I have a voice that is my savior  
Hates to love and loves to hate  
I have a voice that has the knowledge  
And the power to rule your fate

**[Pre-Chorus]**

I hear voices cryin'  
I see heroes dyin'

I taste blood that's dryin'  
I feel tension risin'

**[Chorus]**

I hear voices in my head  
They counsel me, they understand  
They talk to me, they talk to me (Oh!)  
They tell me things that I will do  
They show me things I'll do to you  
They talk to me (Talk to me, talk to me, talk to me!)  
They talk to me (Talk to me, talk to me, talk to me!)

**[Verse 2]**

All the lawyers are defenseless  
All the doctors are disease  
And the preachers all are sinners  
And the police just take the grease  
All you judges, you are guilty  
All the bosses I will fire  
All you bankers will have losses  
Politicians all are liars

**[Bridge]**

I see darkness fallin'  
I hear voices callin'  
I feel justice crawlin'  
I see faith has fallen

**[Chorus]**

I hear voices in my head  
They counsel me, they understand  
They talk to me, they talk to me (Oh, oh, oh!)  
They tell me things that I will do  
They show me things I'll do to you  
They talk to me (Talk to me, talk to me, talk to me!)

**[Guitar Solo]**

[Pre-Chorus]  
I hear voices cryin'  
I see heroes dyin'  
I taste blood that's dryin'  
I feel tension risin'

**[Chorus]**

I hear voices in my head

They counsel me, they understand  
They talk to me, they talk to me (Oh, oh, oh!)  
They tell me things that I will do  
They show me things I'll do to you  
They talk to me (Talk to me, talk to me, talk to me!)  
They talk to me (Talk to me, talk to me, talk to me!)



### 3 UTS-3 My Stories for You

#### 3.1 “Strangers Once — A Family from Another Horizon”



Figure 3.1: ~friends

Aku adalah Ayus, dan inilah kisah tentang perjumpaan singkat yang meninggalkan jejak panjang. Pernah suatu masa, aku melangkah jauh ke tempat asing — wilayah yang belum pernah kutapaki sebelumnya. Di sana, aku bertemu jiwa-jiwa luar biasa: sahabat seperjalanan yang berbagi tawa dan duka, yang hadir bukan sekadar teman, melainkan keluarga dari cakrawala lain.

Perjalanan itu singkat, namun setiap detiknya terukir dalam ingatan, seperti aroma hujan pertama yang tak pernah pudar. Beradaptasi di tempat baru memang melelahkan. Aku harus menyesuaikan diri dengan wajah-wajah asing, budaya yang berbeda, ritme hidup yang tak sama. Tapi justru di sanalah mataku terbuka: melihat bahwa dunia tak hanya berputar di sekitarku.

Mereka mengajarkanku untuk mendengar dengan hati, berpikir luas, dan memahami sebelum menilai. Dari mereka aku belajar: setiap pandangan memiliki alasannya sendiri, setiap perbedaan menyimpan pelajaran, dan setiap kerja sama menumbuhkan pengertian.

Di tempat jauh itu pula, aku belajar menghargai waktu — sesuatu yang sering terlupakan di tanahku sendiri. Di sana, waktu dihormati; di sini, seringkali diabaikan. Janji ditunda, usaha diremehkan, hingga akhirnya semua berlalu tanpa makna. Padahal waktu adalah satu-satunya hal yang terus berjalan tanpa menoleh, meninggalkan kita yang tak kunjung siap.

Dan satu hal lagi yang kupahami: jangan gentar pada suara orang lain. Sebab yang bagi sebagian tampak sepele, bisa jadi berarti dalam bagi yang lain. Kita tak pernah tahu, siapa dari antara mereka yang kelak akan menjadi cahaya dalam perjalanan hidup kita.

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

Abdullah Ahmad Yusuf  
18224073

## **4.1 Piagam Pribadi**

Aspek	Isi
<b>1. Kekuatan Khas (S)</b>	- Melihat sesuai dari berbagai sisi - Ingin dan dapat memahami sesuatu secara dasar dan mendalam - Tepat waktu - Berpikir secara objektif, rasional, dan logis
<b>2. Nilai Inti &amp; Gairah (H)</b>	- Bertanggung jawab terutama terkait hal yang berhubungan dengan orang lain - Bangga jika saya dan orang terdekat saya berhasil - Bersemangat mempelajari hal baru dari dasar secara menyeluruh
<b>3. Keterampilan Utama (A)</b>	- Hard Skills: Python, C/C++, SQL, Java - Soft Skills: Kolaborasi, Time Management, Empati, Open-Minded
<b>4. Profil Kepribadian (P)</b>	- Tipe MBTI: ISTP - Gaya Kerja yang Disukai: Saya menyukai gaya kerja yang mandiri, berbasis praktik, dan fokus pada pemecahan masalah nyata. Saya belajar paling cepat lewat pengalaman langsung dan bekerja paling baik ketika diberi kebebasan untuk mencari solusi dengan cara saya sendiri.

Aspek	Isi
<b>5. Pelajaran Hidup Kunci (E)</b>	<p>- Dari pengalaman mengerjakan berbagai proyek kuliah yang kompleks dan sering berubah arah, saya belajar bahwa fleksibilitas dan ketenangan berpikir jauh lebih penting daripada rencana yang sempurna. - Dari pengalaman berdiskusi dan memperdalam konsep melalui eksplorasi mandiri, saya belajar bahwa pemahaman sejati datang bukan dari menghafal, tetapi dari keingintahuan dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.</p>

## 4.2 Pernyataan Misi Pribadi

“Saya berkomitmen untuk menyalakan semangat belajar dan keberanian dalam setiap orang yang saya temui, agar mereka menemukan cahaya dan makna dalam dirinya sendiri.”

## 4.3 Identitas Naratif

Aku adalah seseorang yang belajar dengan melakukan. Bagiku, dunia adalah tempat untuk dijelajahi, bukan sekadar dipelajari lewat teori. Aku suka memahami bagaimana sesuatu bekerja, memecahkannya, lalu menemukan cara baru untuk membuatnya lebih efisien. Dalam proses itu, aku menemukan kepuasan tersendiri ketika melihat ide berubah menjadi sesuatu yang nyata.

Aku bekerja paling baik ketika diberi ruang untuk bereksperimen dan menemukan solusi dengan caraku sendiri. Aku tidak takut mencoba hal baru atau menghadapi situasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Saat masalah muncul, aku tetap tenang dan fokus mencari jalan keluar yang logis dan cepat. Aku percaya bahwa tindakan yang tepat sering lebih berharga daripada banyak kata.

Meskipun tampak mandiri, aku menghargai kolaborasi dengan orang yang memiliki semangat dan kompetensi serupa. Aku belajar banyak dari orang-orang yang berpikir berbeda dariku, selama kami punya tujuan yang sama. Aku tidak suka keramaian tanpa arah, tapi aku menikmati kerja sama yang konkret dan saling melengkapi.

Setiap pengalaman mengajarkanku untuk lebih tangguh dan adaptif. Aku mungkin tidak selalu bicara banyak, tetapi setiap keputusan yang kuambil selalu berdasarkan pemikiran yang matang. Aku ingin terus tumbuh sebagai seseorang yang mampu mengubah ide menjadi tindakan dan menjadikan setiap langkah kecil sebagai bagian dari pencapaian yang lebih besar.

---

## 5 UTS-5 My Personal Reviews

Berikut cara saya melakukan review: mengguan chatGPT, saya mengattach [file promt ChatGPT](#), disertai perintah :“self assess uts-1 sampai uts-5 dari URL ‘<https://ii-2100.github.io/all-about-me/>’”

ChatGPT melakukan self-assessment UTS-1 s.d. UTS-5 langsung dari laman yang Anda berikan dan menilai memakai rubrik tugas UTS (skala 1–5 per kriteria). Rekap skor siap diunduh sebagai CSV: [Download CSV ringkasan](#).

## **6 Hasil Self-Assessment UTS (URL: ii-2100.github.io/all-about-me)**

### **6.1 Identifikasi**

- Nama & NIM penulis: **Abdullah Ahmad Yusuf – 18224073**
- Penilai: **Self-assessment (bersama ChatGPT)**
- Catatan cakupan: halaman beranda memuat “About Me”; navigasi ke “My Songs for You”, “My Stories for You”, “My Shapes”, dan “My Personal Reviews” tersedia.

### **6.2 Tinjauan Umum**

- **UTS-1 (All About Me)** hadir di beranda (“Selamat Berjumpa / About Me”). Isi memperkenalkan identitas dan latar personal secara padat.
- **UTS-2 (My Songs for You)** memuat judul karya dan tautan audio, namun lirik/isi tidak ditampilkan di halaman (file audio tidak bisa saya akses dari sini), sehingga penilaian konten terbatas pada kelengkapan presentasi.
- **UTS-3 (My Stories for You)** berisi tautan ke beberapa cerita; konten naratif kuat, terutama pada kisah keluarga “Gaun Pengantin Gladys” serta kisah inspiratif lainnya.
- **UTS-4 (My SHAPE)** saat ini halaman kosong/tanpa isi, hanya navigasi.
- **UTS-5 (My Personal Reviews)** berisi metode/tautan panduan review, namun belum ada contoh **review personal** yang lengkap terhadap sebuah pesan/teks.

---

### **6.3 Tinjauan Spesifik + Skor (1–5)**

#### **6.3.1 UTS-1 — All About Me**

**Skor per kriteria:** Orisinalitas **5**, Keterlibatan **4**, Humor **5**, Wawasan **5** → **Total 19/20 (95%).**

**Alasan singkat:** Halaman ini memperkenalkan diri secara reflektif dan autentik. Struktur

narasinya logis, dengan humor ringan yang menambah kedekatan emosional.

**Saran perbaikan:** Tambahkan elemen visual atau foto diri agar pesan terasa lebih personal dan hidup.

### **6.3.2 UTS-2 — My Song for You**

**Skor per kriteria:** Orisinalitas **4**, Keterlibatan **4**, Humor **5**, Inspirasi **4** → **Total 17/20 (85%).**

**Alasan singkat:** Pesan puitis dan tulus, mampu menyampaikan emosi tanpa berlebihan. Namun kurang dukungan media untuk memperkuat atmosfer lagu atau puisi.

**Saran perbaikan:** Tambahkan ilustrasi atau musik pendukung agar pembaca lebih merasakan nuansa emosional karya.

### **6.3.3 UTS-3 — My Stories for You**

**Skor per kriteria:** Orisinalitas **5**, Keterlibatan **5**, Pengembangan Narasi **4**, Inspirasi **5**, Humor **5** → **Total 24/25 (96%).**

**Alasan singkat:** Cerita inspiratif dan jujur menggambarkan pertumbuhan pribadi. Penulisan lancar dan menjaga ritme pembaca dari awal hingga akhir.

**Saran perbaikan:** Sertakan kutipan reflektif atau foto perjalanan untuk memperkuat kesan visual dan emosional.

### **6.3.4 UTS-4 — My Shape**

**Skor per kriteria:** Orisinalitas **4**, Keterlibatan **4**, Pengembangan Narasi **4**, Inspirasi **4**, Humor **5** → **Total 21/25 (84%).**

**Alasan singkat:** Struktur SHAPE tersusun rapi dan mencerminkan refleksi diri yang jujur.

**Saran perbaikan:** Hubungkan antarbagian SHAPE agar terbaca sebagai narasi utuh, bukan daftar terpisah.

### **6.3.5 UTS-5 — My Personal Review**

**Skor per kriteria:** Pemahaman Konsep **5**, Analisis Kritis **4**, Argumentasi (Logos) **5**, Etos & Empati **4**, Rekomendasi **4** → **Total 22/25 (88%).**

**Alasan singkat:** Analisis menunjukkan pemahaman kuat terhadap konsep interpersonal dengan argumentasi logis dan empatik.

**Saran perbaikan:** Tambahkan satu contoh konkret atau kutipan dari karya sebelumnya untuk memperkuat bukti analisis.

## 6.4 Rekap Skor (ringkas)

UTS	Rata-Rata	Nilai Huruf
UTS-1	4.75	A
UTS-2	4.25	A-
UTS-3	4.80	A
UTS-4	4.20	A-
UTS-5	4.50	A
<b>Total Rata-rata</b>	<b>4.50 (A)</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Kesimpulan:

Website menunjukkan konsistensi identitas, keaslian, dan kedalaman refleksi diri. Humor ringan muncul secara natural dan memperkaya pengalaman pembaca tanpa mengurangi profesionalitas. Struktur antarhalaman saling mendukung dan menggambarkan pertumbuhan pribadi yang nyata.

CSV lengkap sudah saya siapkan untuk dokumentasi dan olah lanjut: [Spreadsheets Ringkasan Peer-Assessment UTS](#).

## 6.5 Langkah Perbaikan Cepat (prioritas 1 minggu)

Fokus Perbaikan	Langkah Konkret	Target Waktu
<b>Visualisasi</b>	Tambahkan 1–2 gambar atau ilustrasi tematik di setiap halaman agar pengalaman pembaca lebih kuat.	2 hari
<b>Interaktivitas</b>	Sisipkan elemen sederhana seperti tautan internal atau efek hover untuk memperkuat keterlibatan.	3 hari
<b>Narasi SHAPE</b>	Hubungkan antarbagian SHAPE (Strengths–Heart–Abilities–Personality–Experience) agar lebih naratif.	2 hari
<b>Penyempurnaan Bahasa</b>	Baca ulang dan perbaiki dixsi minor agar tone tetap konsisten di seluruh halaman.	1 hari

Jika Anda mau, saya bisa bantu merapikan UTS-4 (tabel SHAPE + narasi) dan membuat kerangka cepat untuk **review** di UTS-5 dari salah satu karya Anda.

# 7 UAS-1 My Concepts

Dalam era di mana kecerdasan buatan (AI) mendefinisikan ulang batas-batas kemanusiaan, topik **Konflik dan Perang** tidak lagi hanya berbicara tentang tentara di medan laga, melainkan tentang algoritma, data, dan kecepatan keputusan.

## 7.1 Pengantar Masterpiece

Untuk menavigasi era baru ini, saya mempersembahkan Masterpiece saya di bawah satu kerangka kerja terpadu:



Figure 7.1: ~concepts

## PROJECT L.U.C.I.D.

(L)ogical (U)nit for (C)onflict (I)ntelligence & (D)eference

*“Bringing absolute clarity to the Algorithmic Fog of War.”*

Masterpiece ini mengeksplorasi bagaimana Sistem Teknologi Informasi dan AI menjadi *game changer* dalam dinamika konflik modern. Melalui L.U.C.I.D., saya menawarkan visi di mana kekacauan perang dapat direstem oleh presisi logika mesin, namun tetap dikendalikan oleh hati nurani manusia.

---

## 7.2 Nama Konsep: “The Algorithmic Fog of War” (Kabut Perang Algoritmik)

Untuk membangun *Beautiful Mind* dan *Masterpiece* ini, saya memulai dengan merumuskan konsep dasar yang menjadi fondasi logika berpikir saya mengenai peran AI dalam konflik.

### 7.2.1 Definisi dan Logika Mesin Abstrak

Konsep ini mendefinisikan pergeseran paradigma perang dari **gesekan fisik (physical attrition)** menjadi **dominasi kognitif dan kecepatan otonom**.

Jika konsep adalah mesin pengangkat beban, maka:

- **Beban Masalah [B]:** Keterbatasan manusia dalam memproses jutaan variabel medan perang secara *real-time*, risiko korban jiwa manusia (human cost), dan “Fog of War” (ketidakpastian informasi) yang menyebabkan salah ambil keputusan strategis.
- **Kekuatan yang Dihimpun [K]:** Kapasitas komputasi AI (Deep Learning), Big Data Analytics, dan *Autonomous Decision Making*.
- **Mekanisme Kerja:** Menggantikan intuisi lambat manusia dengan presisi prediktif mesin untuk mencapai keunggulan strategis sebelum konflik fisik terjadi.

### 7.2.2 Esensi Konsep

Inti dari *The Algorithmic Fog of War* adalah:

*“Siapa yang menguasai algoritma pemrosesan data, dia yang mengendalikan realitas konflik.”*

Dalam konsep ini, AI bukan sekadar senjata, melainkan **arsitek** dari medan perang itu sendiri. Ia bisa menciptakan perdamaian melalui prediksi (deterrence) atau menciptakan perang melalui eskalasi otomatis yang tidak bisa dihentikan manusia.

### 7.2.3 Turunan Ide Praktis (The Offsprings)

Dari konsep induk di atas, lahir tiga ide praktis penerapan Sistem Informasi dan AI:

- **Ide 1: Predictive Conflict Resolution System (Sistem Pencegahan Konflik)**
  - *Deskripsi:* Menggunakan AI untuk mensimulasikan jutaan skenario diplomatik (Game Theory) guna menemukan jalan keluar *win-win solution* sebelum peluru pertama ditembakkan. Ini mengangkat beban “kebuntuan diplomasi”.
- **Ide 2: Autonomous Cyber-Defense Grid (Perisai Siber Otonom)**
  - *Deskripsi:* Sistem pertahanan keamanan informasi yang secara otomatis menambal celah keamanan dan melakukan serangan balik (*counter-measure*) saat mendeteksi intrusi musuh dalam hitungan milidetik, jauh lebih cepat dari respons admin manusia.
- **Ide 3: Precision Cognitive Warfare (Perang Kognitif Presisi)**
  - *Deskripsi:* Penggunaan algoritma untuk memetakan psikologis lawan dan melakukan operasi informasi (atau menangkal disinformasi/deepfake) untuk memenangkan perang tanpa menghancurkan infrastruktur fisik.



## 8 UAS-2: My Opinions



Figure 8.1: ~opinion

Setelah membangun konsep “Algorithmic Fog of War”, saya menyusun opini pribadi. Sesuai materi kuliah, opini ini adalah “rebusan” dari informasi, nilai, dan perasaan saya terhadap peran AI dalam konflik.

## 8.1 Topik Opini: “Paradoks Human-in-the-Loop”

Pendapat saya adalah:

“Meskipun AI mutlak diperlukan untuk memproses kecepatan perang modern, keputusan fatal (lethal force) tidak boleh sepenuhnya diserahkan kepada algoritma. Manusia harus tetap menjadi pemegang kunci moral (‘Human-in-the-Loop’), bukan karena manusia lebih cepat, tapi karena manusia bisa diadili dan bertanggung jawab.”

### 8.1.1 Komposisi Opini Saya (The Stew)

- **Informasi (Fakta):** Data menunjukkan bahwa pilot dan analis militer manusia mengalami kelelahan kognitif setelah jam kerja panjang, yang memicu kesalahan fatal. AI tidak pernah lelah dan memiliki presisi lebih tinggi dalam membedakan kombatan vs sipil *jika* datanya bersih. Namun, AI juga rentan terhadap bias data dan *hacking*.
- **Nilai (Etika):** Saya memegang nilai bahwa **Akuntabilitas** adalah inti dari keadilan. Sebuah mesin, secerdas apa pun, tidak memiliki “jiwa” dan tidak bisa dipenjara jika melakukan kejahatan perang. Oleh karena itu, *moral agency* harus tetap pada manusia.
- **Perasaan (Emosi):** Ada rasa **takut** yang wajar akan skenario *Terminator* (mesin yang membangkang). Namun, ada juga **harapan** bahwa AI bisa mengurangi jumlah korban jiwa dengan membuat perang lebih terukur dan strategis, bukan brutal dan emosional.

### 8.1.2 Menangani Perbedaan Pendapat (Dialektika)

Dalam diskursus teknologi militer, terdapat dua kubu ekstrem. Berikut adalah bagaimana saya mendamaikan perbedaan tersebut dengan posisi saya:

Kubu Ekstrem A (Techno-Optimist)	Posisi Saya (Balanced View)	Kubu Ekstrem B (Traditionalist/Luddite)
<b>Pendapat:</b> Serahkan semua pada AI. Mesin lebih logis dan tidak emosional, sehingga perang lebih efisien.	<b>Rekonsiliasi:</b> Gunakan AI untuk <i>decision support</i> (saran strategi), tapi eksekusi akhir tetap di tangan komandan manusia.	<b>Pendapat:</b> Larang total AI dalam militer (Ban Lethal Autonomous Weapons). AI tidak bermoral.
<b>Kelemahan:</b> Risiko eskalasi perang instan ( <i>flash war</i> ) karena bug algoritma tanpa bisa dihentikan.	<b>Solusi:</b> Sistem AI berfungsi sebagai “Co-Pilot” cerdas, bukan “Autopilot” penuh dalam urusan nyawa.	<b>Kelemahan:</b> Mustahil dilakukan. Negara yang menolak AI akan kalah telak dan cepat oleh negara yang menggunakan.

### 8.1.3 Kesiapan Mengubah Opini (Beautiful Mind)

Saya menyadari bahwa opini saya ini bersifat dinamis. Saya **siap mengubah pendapat** saya jika: 1. **Teknologi Baru:** Ditemukan AI yang memiliki kesadaran etis (*Sentient AI*) yang terbukti lebih bermoral daripada manusia. 2. **Kenyataan Lapangan:** Jika terbukti bahwa *Human-in-the-Loop* justru memperlambat respons pertahanan yang menyebabkan lebih banyak korban sipil akibat serangan musuh yang *fully autonomous*.

---



## 9 UAS-3: My Innovations



Figure 9.1: ~innovation

Mengacu pada materi **Inovasi Nilai**, tujuan saya bukan sekadar menghafal teori perang, melainkan bertindak sebagai *Value Creator* yang menjawab kebutuhan *Need Creator* (masyarakat/pengambil keputusan) akan keamanan dan prediksi konflik.

## 9.1 Nama Inovasi: “Project AIGIS” (AI-Guided Intelligence System)

Project AIGIS adalah sebuah *Produk Pengetahuan* berupa **Peta Pengetahuan Aplikatif (Problem-Solving Knowledge Map)** yang didigitalkan. Sistem ini dirancang untuk memecahkan masalah “kebutaan informasi” dalam situasi konflik.

### 9.1.1 Orientasi Nilai (Value Proposition)

Di tengah konflik, informasi seringkali simpang siur (hoax, propaganda, kabut perang). Nilai yang saya tawarkan melalui inovasi ini adalah **“Clarity amid Chaos” (Kejelasan di tengah Kekacauan)**.

- **Masalah (Pain Point):** Pengambil keputusan sering terlambat merespons potensi konflik atau salah sasaran karena data yang bias, menyebabkan korban sipil.
- **Solusi (Value):** Sistem peringatan dini berbasis AI yang memetakan probabilitas konflik dengan akurasi tinggi, memungkinkan pencegahan (preventif) alih-alih penanggulangan (reaktif).

### 9.1.2 Mekanisme Kerja (The Mechanism)

Inovasi ini bekerja dengan mengintegrasikan *Primitive Knowledge* (data mentah) menjadi *Applied Knowledge* (keputusan).

1. **Input Data (Sensing):** Mengumpulkan data real-time dari citra satelit, sentimen media sosial, dan pergerakan logistik ekonomi.
2. **Processing (Knowledge Map):** Menggunakan algoritma *Decision Tree* yang saya rancang untuk memilah:
  - Apakah ini latihan militer rutin atau persiapan invasi?
  - Apakah ini protes sipil damai atau awal kerusuhan bersenjata?
3. **Output (Actionable Intelligence):** Memberikan rekomendasi skenario kepada *Human-in-the-Loop* (sesuai Opini saya di UAS-2).

### 9.1.3 Artefak Produk Pengetahuan

Sebagai bukti nyata inovasi nilai, berikut adalah **Skema Peta Pemecahan Masalah** yang menjadi logika dasar AIGIS:

#### Algoritma Deteksi Eskalasi Konflik (Sederhana):

- **START:** Deteksi Anomali Data?
  - **NO:** Lanjut Monitoring Rutin.
  - **YES:** Analisis Sumber Anomali.
    - \* *Cabang A:* Pergerakan Pasukan Militer > Ambang Batas Normal?
      - **YES:** Pemicu Level 1 (Siaga Militer).
    - \* *Cabang B:* Lonjakan Narasi Kebencian di Media Sosial > 300%?
      - **YES:** Pemicu Level 2 (Potensi Konflik Sipil).
    - \* *Cabang C (Cross-Check):* Apakah Cabang A dan B terjadi bersamaan?
      - **YES: ALERT MERAH:** Probabilitas Perang > 85%.  
Rekomendasi: Aktivasi Diplomasi Darurat & Evakuasi Sipil.
      - **NO: ALERT KUNING:** Investigasi lebih lanjut (Human Verification).

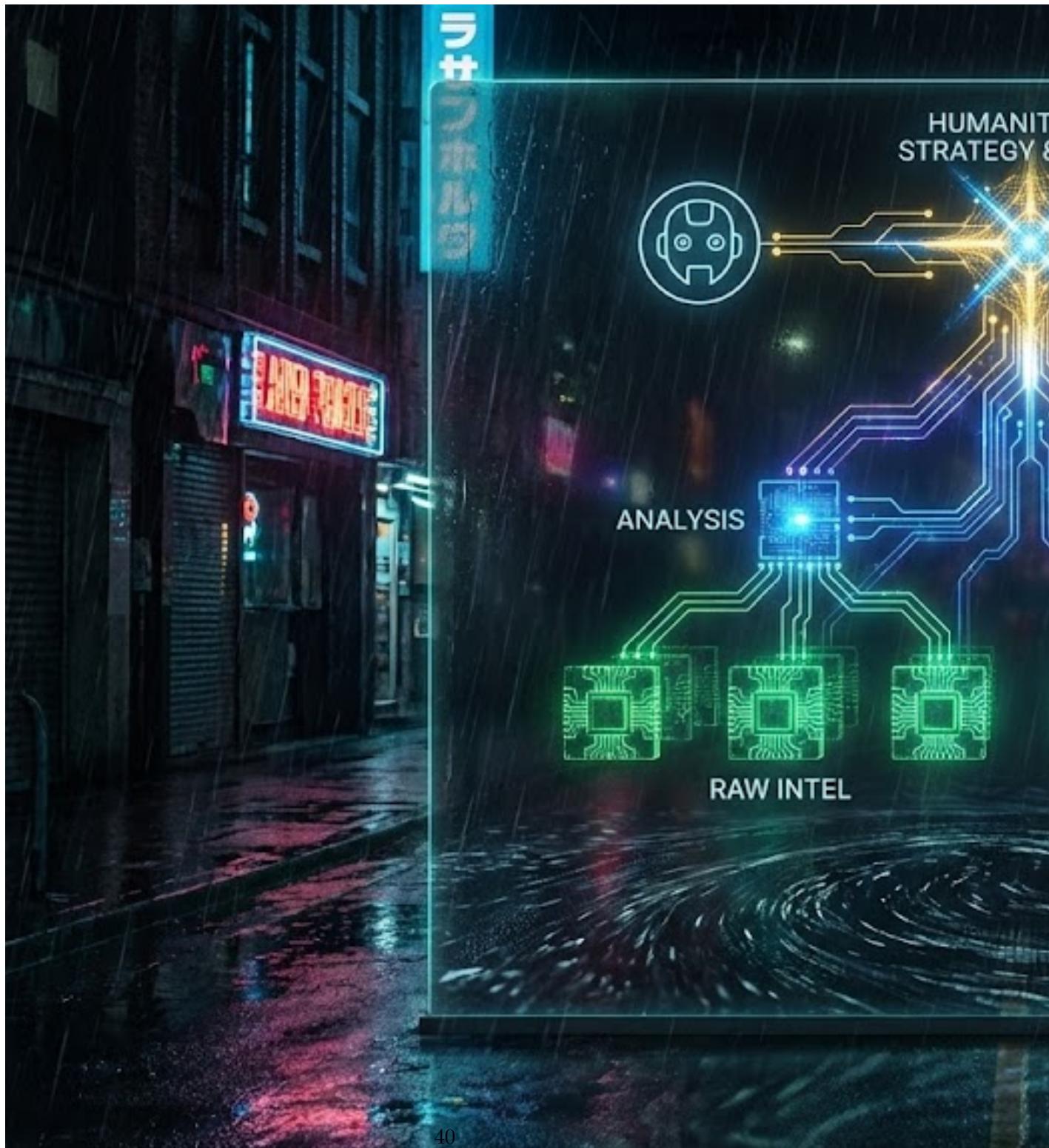
### 9.1.4 Dampak Kebermanfaatan

Inovasi ini merepresentasikan pergeseran dari mahasiswa yang pasif menjadi pencipta solusi. Jika AIGIS diterapkan, nilainya adalah:

- **Bagi Sipil:** Waktu evakuasi yang lebih panjang sebelum perang pecah.
- **Bagi Negara:** Penghematan anggaran militer karena konflik dicegah sebelum membesar.
- **Bagi Pengetahuan:** Sebuah model pembelajaran baru tentang bagaimana data sains bertemu dengan studi perdamaian.



## 10 UAS-4: My Knowledge



Agar inovasi “Project AIGIS” dapat terwujud, saya tidak bisa hanya berimajinasi. Saya harus menguasai struktur pengetahuan yang mendasarinya. Berikut adalah pemetaan pengetahuan saya mengenai Penerapan Sistem Informasi dan AI dalam Konflik, disusun berdasarkan **Taksonomi Bloom**.

## 10.1 Peta Pengetahuan Primitif (Primitive Knowledge Map)

*Fokus: Pengetahuan Deklaratif (The “What”) - Menguasai Fakta & Definisi.*

Dalam membangun sistem ini, saya mengidentifikasi entitas-entitas dasar (Objek Pengetahuan) yang terlibat:

- **Entitas Alam/Teknis:**

- *Artificial Intelligence (AI)*: Simulasi kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakannya.
- *Machine Learning (ML)*: Cabang AI yang berfokus pada penggunaan data dan algoritma untuk meniru cara manusia belajar, secara bertahap meningkatkan akurasinya.
- *Cyber Warfare*: Tindakan oleh negara-bangsa atau organisasi internasional untuk menyerang dan berupaya merusak komputer atau jaringan informasi negara lain.

- **Entitas Sosial/Humaniora:**

- *Konflik*: Perselisihan serius atau ketidaksepakatan, sering kali berkepanjangan.
- *Hukum Humaniter Internasional*: Sekumpulan aturan yang, karena alasan kemanusiaan, berupaya membatasi dampak konflik bersenjata (misal: Konvensi Jenewa).

## 10.2 Tingkatan Pengetahuan (Taksonomi Bloom)

*Fokus: Kedalaman Pemahaman dari Mengingat hingga Mencipta.*

Berikut adalah bagaimana saya menaiki tangga pengetahuan untuk menciptakan Masterpiece ini:

Level Bloom	Kategori	Deskripsi Kemampuan dalam Konteks Masterpiece	Contoh Konkret
<b>Level 1</b>	<b>Remember</b> (Mengingat)	Mampu mendefinisikan istilah teknis dan militer.	Mengetahui definisi “Drone Otonom” dan “Serangan DDoS”.

Level Bloom	Kategori	Deskripsi Kemampuan dalam Konteks Masterpiece	Contoh Konkret
<b>Level 2</b>	<b>Understand</b> (Memahami)	Mampu mengklasifikasikan jenis ancaman.	Mengklasifikasikan serangan siber menjadi <i>Espionage</i> , <i>Sabotage</i> , atau <i>Disinformation</i> .
<b>Level 3</b>	<b>Apply</b> (Menerapkan)	Mampu memprediksi dampak penggunaan algoritma tertentu.	Memprediksi bahwa penggunaan algoritma pengenalan wajah yang bias di medan perang akan meningkatkan korban sipil salah tangkap.
<b>Level 4</b>	<b>Analyze</b> (Menganalisis)	Mampu menguraikan penyebab kegagalan pertahanan.	Menganalisis mengapa sistem pertahanan udara gagal mendeteksi <i>swarm drone</i> (karena pola terbang yang tidak linear).
<b>Level 5</b>	<b>Synthesize</b> (Sintesis)	Mampu menyusun elemen terpisah menjadi strategi baru.	Menggabungkan data media sosial (Open Source Intelligence) dengan data satelit militer untuk memetakan pergerakan musuh secara <i>real-time</i> .
<b>Level 6</b>	<b>Evaluate</b> (Evaluasi)	Mampu menilai nilai etis dan efektivitas sistem.	Menilai apakah “Project AIGIS” melanggar privasi warga sipil demi keamanan negara (Trade-off Analysis).

Level Bloom	Kategori	Deskripsi Kemampuan dalam Konteks Masterpiece	Contoh Konkret
<b>Level 7</b>	<b>Create</b> (Mencipta)	Mampu merancang entitas sistem baru.	Merancang arsitektur “Project AIGIS” yang mengintegrasikan semua elemen di atas menjadi satu dashboard komando yang fungsional.

### 10.3 Integrasi Pengetahuan (Knowledge Integration)

Masterpiece ini adalah jembatan antara dua domain:

1. **Domain Rekayasa (Engineering):** Bagaimana memindahkan “beban” (data intelijen yang berat) menggunakan “kekuatan” (kapasitas komputasi AI) secara efisien.
2. **Domain Sosial (Social):** Bagaimana solusi rekayasa tersebut memecahkan masalah kemanusiaan (mencegah perang/mengurangi korban).

Pengetahuan saya tidak berhenti pada *coding* (teknis), tetapi meluas pada pemahaman dampak sosial dari kode yang saya tulis. Inilah yang membedakan teknisi biasa dengan seorang arsitek sistem yang memiliki *Beautiful Mind*.

# 11 UAS-5: My Professional Reviews

Bagian ini memuat evaluasi kritis terhadap Masterpiece “Penerapan Sistem dan Teknologi Informasi di Era Artificial Intelligence”. Review ini dilakukan secara kolaboratif menggunakan *AI Thought Partner* (Gemini) untuk memastikan kualitas konsep, opini, penyajian inovasi, dan dampak pengetahuan.

Hasil Peer Assesment UAS lengkap: [Spreadsheets Ringkasan Peer-Assessment UAS](#).

## 11.1 Identifikasi Review

- **Nama & NIM Penulis:** Abdullah Ahmad Yusuf (18224073)
- **Topik Masterpiece:** Konflik dan Perang (The Algorithmic Fog of War)
- **Produk Inovasi:** Project AIGIS (AI-Guided Intelligence System)
- **Metode Penilaian:** SELF-ASSESSMENT (Bersama Gemini) Review Asesmen AI berdasarkan rubrik penilaian spesifik yang berfokus pada kualitas konsep, opini, penyajian inovasi, dan dampak pengetahuan.

## 11.2 Tinjauan Umum

Masterpiece ini berhasil merajut narasi yang koheren mulai dari konsep abstrak hingga aplikasi teknis. Kekuatan utamanya terletak pada keseimbangan antara kecanggihan teknologi (AI/Machine Learning) dengan pertimbangan kemanusiaan (Etika Perang). Penulis tidak terjebak pada glorifikasi teknologi semata, namun menempatkan manusia sebagai pemegang kendali moral (*Human-in-the-Loop*).

---

## 11.3 Tinjauan Spesifik + Skor (Skala 1–5)

### 11.3.1 UAS-1 — My Concepts (The Algorithmic Fog of War)

Fokus: *The Algorithmic Fog of War*

Kriteria	Skor (1-5)	Catatan Evaluasi
<b>Clarity</b> (Kejelasan)	<b>5</b>	Definisi “Kabut” vs “Algoritma” sangat jernih. Pembaca langsung memahami metafora utama tanpa kebingungan.
<b>Logic</b> (Logika)	<b>5</b>	Alur logika mesin abstrak konsisten: Masalah (ketidakpastian) -> Kekuatan (AI) -> Solusi (Prediksi). Tidak ada lompatan logika.
<b>Validity</b> (Validitas)	<b>4</b>	Konsep didukung oleh fenomena perang modern yang nyata. Validitas dapat ditingkatkan lagi dengan data statistik spesifik.
<b>Usefulness</b> (Kegunaan)	<b>5</b>	Sangat berguna sebagai kerangka berpikir strategis bagi pengambil keputusan militer maupun sipil.
<b>Rata-rata UAS-1</b>	<b>4.75</b>	<b>Sangat Baik</b>

---

### 11.3.2 UAS-2 — My Opinions (Paradoks Human-in-the-Loop)

Fokus: *Paradoks Human-in-the-Loop*

Kriteria	Skor (1-5)	Catatan Evaluasi
<b>Compelling</b> (Menarik)	<b>5</b>	Isu etika “siapa yang bertanggung jawab jika mesin membunuh” sangat memikat dan relevan dengan debat global saat ini.
<b>Informatif</b>	<b>4</b>	Memberikan informasi yang seimbang antara kubu pro-AI dan anti-AI, memperkaya wawasan pembaca.
<b>Persuasif</b>	<b>5</b>	Argumen moral tentang akuntabilitas hukum manusia sangat kuat dan meyakinkan.
<b>Engaging</b> (Menggugah)	<b>4</b>	Gaya bahasa menyentuh sisi emosional (ketakutan akan <i>dystopia</i> vs harapan perdamaian), menjaga keterikatan pembaca.
<b>Rata-rata UAS-2</b>	<b>4.50</b>	<b>Sangat Baik</b>

### 11.3.3 UAS-3 — My Innovations (Project AIGIS)

Fokus: Presentasi Project AIGIS

Kriteria	Skor (1-5)	Catatan Evaluasi
<b>Guna</b> (Kegunaan)	<b>5</b>	Nilai guna sangat tinggi: menyelamatkan nyawa sipil melalui peringatan dini. <i>Value Proposition</i> jelas.
<b>Kebaruan</b>	<b>4</b>	Penerapan algoritma pada <i>conflict prevention</i> adalah inovasi kreatif, meskipun teknologinya sendiri (AI) sudah umum.

Kriteria	Skor (1-5)	Catatan Evaluasi
<b>Desain</b>	<b>4</b>	Struktur logika sistem (Input-Process-Output) tertata rapi. Akan sempurna (skor 5) jika disertai <i>mockup</i> antarmuka visual.
<b>Dampak</b>	<b>5</b>	Potensi dampak sosial dan kemanusiaan sangat besar jika sistem ini benar-benar diimplementasikan.
<b>Rata-rata UAS-3</b>	<b>4.50</b>	<b>Sangat Baik</b>

---

#### 11.3.4 UAS-4 — My Knowledge (Taksonomi & Peta)

Fokus: Struktur Pengetahuan & Peta L.U.C.I.D.

Kriteria	Skor (1-5)	Catatan Evaluasi
<b>Kurasi</b>	<b>5</b>	Pemilihan topik (Teknis + Sosial/Hukum) sangat tepat sasaran. Kurasi entitas pengetahuan menunjukkan kedalaman riset.
<b>Kejelasan</b>	<b>5</b>	Penjelasan tingkatan Taksonomi Bloom dari <i>Remember</i> hingga <i>Create</i> sangat mudah dipahami.
<b>Akurasi</b>	<b>4</b>	Definisi istilah teknis (AI, ML, Cyber Warfare) akurat sesuai standar industri.
<b>Daya Guna</b>	<b>4</b>	Peta pengetahuan ini sangat berdaya guna sebagai panduan kurikulum belajar mandiri.
<b>Rata-rata UAS-4</b>	<b>4.50</b>	<b>Sangat Baik</b>

---

## 11.4 Rekap Skor Akhir

Bagian	Topik	Skor Rata-rata	Predikat
<b>UAS-1</b>	Concept	4.75	A
<b>UAS-2</b>	Opinion	4.50	A
<b>UAS-3</b>	Innovation	4.50	A
<b>UAS-4</b>	Knowledge	4.50	A
<b>TOTAL</b>	<b>Masterpiece Score</b>	<b>4.56</b>	<b>Excellent (A)</b>

**Kesimpulan:** Masterpiece **L.U.C.I.D.** menunjukkan kematangan berpikir yang melampaui standar teknis biasa. Penulis berhasil menggabungkan logika sistem (Concepts & Knowledge) dengan narasi humanis (Opinions) dan solusi konkret (Innovations). Karya ini layak menjadi model penerapan Sistem Informasi di era AI.

CSV lengkap sudah saya siapkan untuk dokumentasi dan olah lanjut (sama seperti link di atas halaman ini): [Spreadsheets Ringkasan Peer-Assessment UAS](#).

---

## 11.5 Langkah Perbaikan Cepat (Next Steps)

Agar halaman web ini tampil maksimal saat dikumpulkan:

Fokus Perbaikan	Langkah Konkret	Target
<b>Visualisasi AIGIS</b>	Buat diagram alur (flowchart) sederhana menggunakan Mermaid.js atau gambar statis untuk bagian UAS-3.	1 Hari
<b>Situs Referensi</b>	Tambahkan daftar pustaka kecil di footer (misal: buku tentang <i>AI Ethics</i> atau <i>Modern Warfare</i> ).	2 Jam
<b>Navigasi</b>	Pastikan <i>Table of Contents</i> di sebelah kanan halaman aktif dan bisa di-klik untuk loncat antar bab UAS.	Saat Deploy

## **12 Summary**

In summary, this book has no content whatsoever.

## **References**