

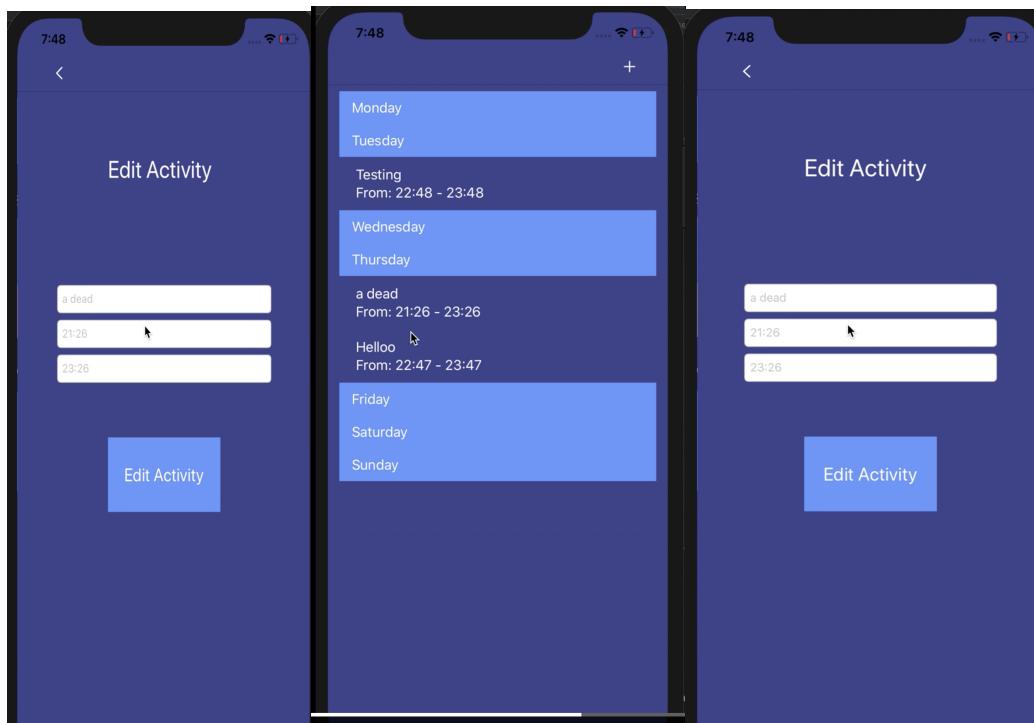
2.2. Kegiatan yang Dilakukan Sesuai *Learning Plan*

Berikut adalah hal-hal yang penulis kerjakan selama 6 bulan di *Apple Developer Academy*.

2.2.1. Project

a) Bulan I

Pada bulan pertama di *Apple Developer Academy* penulis mengerjakan *Nano Challenge I* dan *Nano Challenge II* yang memiliki topik tentang aplikasi yang menggambarkan diri kita sendiri. Penulis membuat aplikasi dengan tema bertajuk “Me”, dimana aplikasi akan mempresentasikan tentang si penulis. Aplikasi AppToDo ditujukan untuk meningkatkan time management dari user.



Gambar 2.3

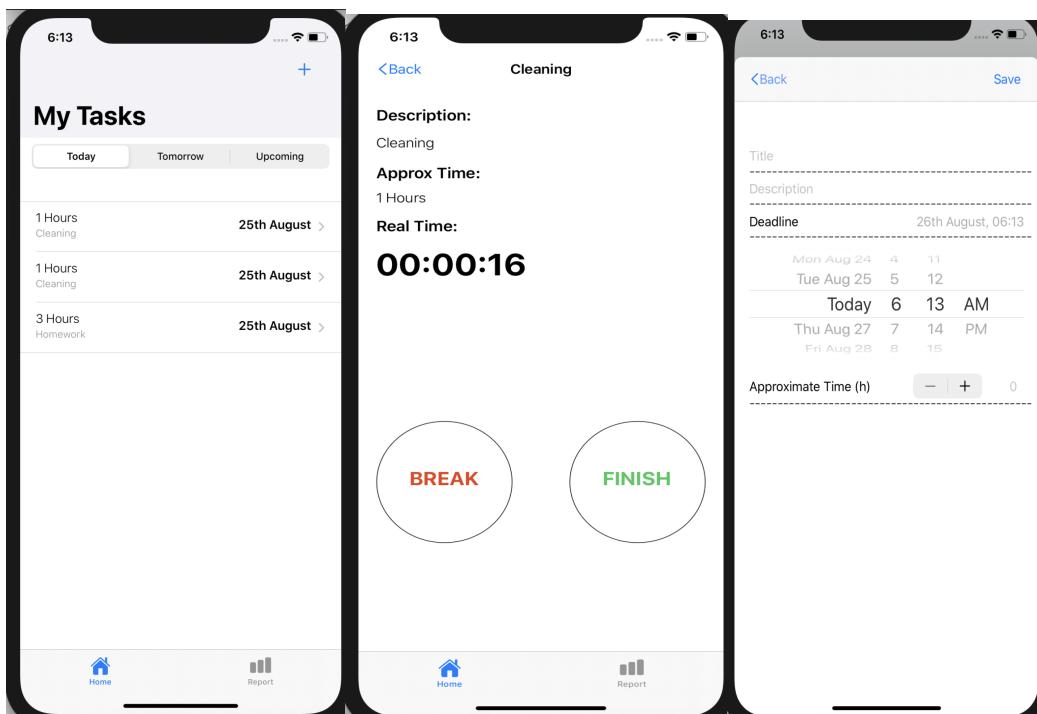
Gambar 2.4

Gambar 2.5

b) Bulan II

Pada bulan kedua di *Apple Developer Academy* penulis mengerjakan *Mini Challenge I*. Penulis membuat aplikasi dengan tema “Daily Life”, dimana kami perlu membuat suatu aplikasi untuk

mengembangkan daily life kita. Aplikasi yang kami rancang digunakan untuk membuat to do list yang diurutkan berdasarkan tanggal, selain itu aplikasi juga digunakan untuk menghilangkan over optimistic time estimation on activity dimana ketika user add sebuah activity user dapat memasukkan estimation time lalu ketika user melakukan activity akan ada timer yang keep track berapa lama user melakukan activity tersebut lalu dibandingkan dengan estimate time. Akan ada report yang memberi tau seberapa akurat prediksi dan user akan dapat melakukan self reflection dari report tersebut.



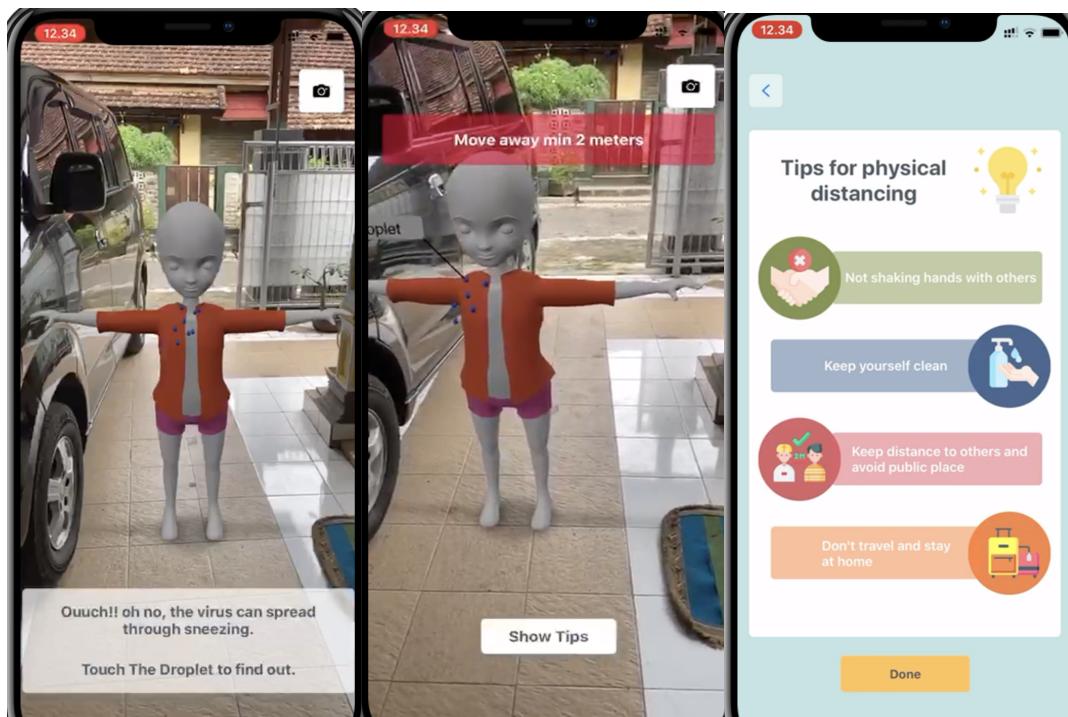
Gambar 2.6

Gambar 2.7

Gambar 2.8

c) Bulan III

Pada bulan ketiga di *Apple Developer Academy* penulis mengerjakan *Mini Challenge II* yang memiliki topik ‘*Pandemic*’. Penulis membuat aplikasi ini bernama “*KeedsAR*” yang akan membantu anak-anak dalam mempelajari dan mengerti seberapa pentingnya physical distancing pada masa pandemic menggunakan AR dimana aplikasi membantu menjelaskan apa itu safe distance dengan mengukur jarak object AR yang sudah ditempatkan user dengan jarak user sendiri.



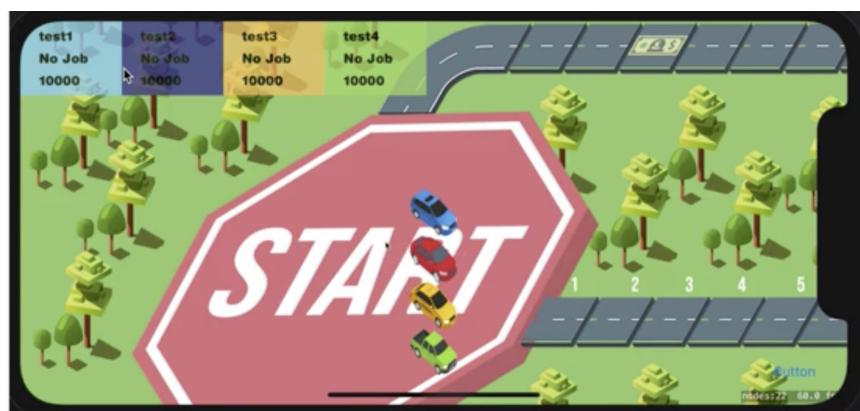
Gambar 2.9

Gambar 2.10

Gambar 2.11

d) Bulan IV

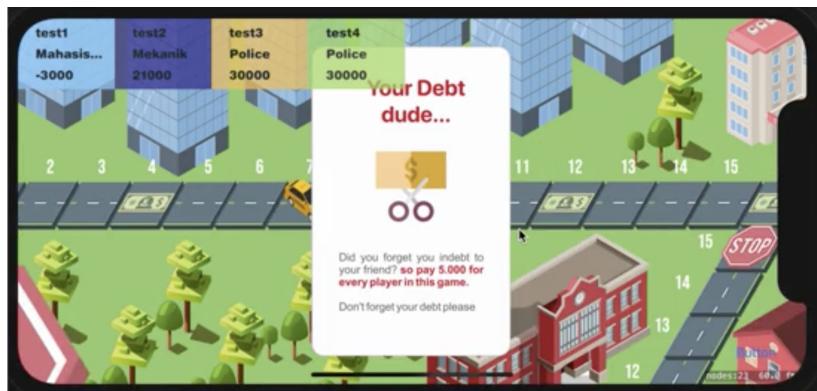
Pada bulan keempat di *Apple Developer Academy* penulis mengerjakan *Nano Challenge III*. Penulis membuat aplikasi yang bertemakan “Entertainment”, dimana aplikasi ini akan digunakan untuk bersenang-senang. Penulis dan team Aplikasi ini bernama “*GameOfLife*” untuk membantu para millennial untuk bermain board game hanya dengan menggunakan 1 smartphone.



Gambar 2.12



Gambar 2.13



Gambar 2.14

e) Bulan V & Bulan VI

Pada bulan kelima dan keenam di *Apple Developer Academy*, Penulis membuat aplikasi dengan tema bertajuk “Komunitas”, dimana penulis memilih komunitas urban farmer. Dan aplikasi akan digunakan untuk membantu urban farmer dalam hal branding maupun marketing mereka. Dengan sebab diatas penulis membuat aplikasi “Sobatani”.

