

SILABUS PENCAPAIAN
MAGANG KAMPUS MERDEKA
MITRA PT. WINNICODE GARUDA TEKNOLOGI



PENYUSUN
TIM
PELAKSANAAN PROGRAM

| | |
|----------------|---------------------------------|
| Nama Mitra | PT. Winnicode Garuda teknologi |
| Nama Kegiatan | Aktivitas Magang Kampus Merdeka |
| Jenis Kegiatan | Magang |
| Kredit Sks | 20 Sks |

Profil Perusahaan:

PT. Winnicode Garuda Teknologi adalah perusahaan yang bergerak di bidang Media Publikasi dan Layanan Digital, didirikan pada tahun 2020 di Bandung. Kami hadir untuk menyediakan solusi publikasi dan digital yang inovatif bagi berbagai sektor industri. Fokus utama kami adalah pada publikasi berita, artikel, dan jurnalistik, serta menyediakan layanan digital yang mendukung transformasi dan pertumbuhan bisnis di era modern. Dalam bidang Media Publikasi, PT. Winnicode Garuda Teknologi mengkhususkan diri dalam pembuatan dan distribusi konten-konten berkualitas seperti berita terkini, artikel mendalam, dan tulisan jurnalistik yang dirancang untuk memberikan informasi yang akurat, terpercaya, dan relevan kepada masyarakat. Kami berkomitmen untuk menyajikan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga berperan dalam membentuk opini publik dan mendukung perkembangan pengetahuan.

Pelaksanaan Program Magang Mandiri MBKM:

PT. Winnicode berkomitmen untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan fleksibel dengan menerapkan **dua sistem kerja**, yaitu:

- **Work From Office (WFO):** Pelaksanaan tugas di kantor dengan fasilitas pendukung yang optimal guna meningkatkan kolaborasi dan efisiensi kerja.
- **Work From Home (WFH):** Fleksibilitas kerja jarak jauh dengan dukungan infrastruktur teknologi untuk memastikan efektivitas dan produktivitas tetap terjaga.

Sebagai bagian dari upaya pengembangan kompetensi sumber daya manusia, PT. Winnicode juga menyelenggarakan **program pelatihan berkualitas tinggi** yang bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan yang relevan di industri. Program ini mencakup berbagai bidang spesialisasi, antara lain:

1. **Fullstack Developer/Laravel Developer** – Penguasaan teknologi backend dan frontend untuk pengembangan aplikasi web yang komprehensif.
2. **Social Media Specialist** – Pengelolaan strategi digital untuk meningkatkan interaksi, engagement, dan visibilitas merek.
3. **Copywriter** – Pengembangan konten kreatif dan persuasif untuk mendukung strategi pemasaran dan komunikasi.

Proses Seleksi:

1. Registrasi di platform MBKM (<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id>).
2. Siswa yang memenuhi persyaratan akan registrasi ulang di form yang disediakan untuk melengkapi identitas, cakupan pengetahuan dan validasi data yang telah diisikan di Kampus Merdeka dan mengumpulkan surat kontrak mengikuti program.
3. bergabung dengan Classroom yang telah diberikan.

Deskripsi Program :

Program magang di PT. Winnicode Garuda Teknologi dirancang untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam di bidang konten digital dan teknologi digital. Program ini mencakup beberapa aspek kunci yang penting dalam industri media dan teknologi saat ini, yaitu:

1. Pengelolaan Konten Digital

Mahasiswa akan terlibat dalam pengelolaan konten digital yang meliputi pembuatan, penyuntingan, dan publikasi konten untuk berbagai platform media digital. Peran ini mencakup:

- Penulisan konten yang kreatif dan informatif.

- Penyuntingan dan revisi konten untuk memastikan kualitas dan konsistensi.
- Koordinasi dengan tim desain dan pemasaran untuk menyelaraskan konten dengan strategi perusahaan.

2. Teknologi Digital

Mahasiswa akan terlibat dalam pengembangan dan pengelolaan layanan teknologi digital. Ini melibatkan:

- Penerapan dan pemeliharaan solusi teknologi untuk mendukung operasional perusahaan.
- Pengembangan aplikasi atau fitur digital sesuai kebutuhan.
- Pemecahan masalah teknis dan peningkatan sistem yang ada.

Harapan untuk Mahasiswa:

Dengan kemampuan yang disyaratkan, mahasiswa diharapkan dapat:

- Menunjukkan kreativitas dan keterampilan teknis yang solid dalam bidang masing-masing.
- Berkontribusi secara signifikan yang mendukung produktivitas program.
- Memiliki pemahaman yang baik tentang tren digital dan teknologi terbaru.
- Menunjukkan komitmen dan inisiatif dalam menyelesaikan tugas serta menghadapi tantangan yang ada.

Program magang ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang berharga dan mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa, sehingga mereka dapat siap menghadapi tantangan dan peluang dalam industri media dan teknologi digital. Semoga deskripsi ini sesuai dengan yang Anda butuhkan dan dapat memperjelas tujuan serta manfaat dari program magang di PT. Winnicode Garuda Teknologi.

| | |
|---------------|-------------------------------|
| Posisi | Fullstack Developer & Laravel |
| Metode | Proyek |
| Peta Jam | 950 Jam, 1200 Jam, 1500 Jam |
| Durasi Magang | Sesuai Status Pendaftar |
| Mentor | Bg. Pelaksanaan Program |
| Tools | Framework Based |
| Pemograman | Php,css dan js |

Prasyarat Keikutsertaan :

- Prasyarat Administratif
 1. Warga Negara Indonesia (WNI).
 2. Tidak mengambil program Kampus Merdeka lainnya pada saat pelaksanaan program.
 3. Tidak mengambil internship/magang/pekerjaan apapun (part-time ataupun full-time) pada saat pelaksanaan program.
 4. Tidak memiliki komitmen paruh/penuh waktu terkait organisasi, volunteership, leadership, atau aktivitas program lainnya pada saat pelaksanaan program.
 5. Diperbolehkan mengambil 9 SKS atau kurang pada universitas asal (kuliah reguler) pada saat pelaksanaan program.
- Prasyarat Pengetahuan/Pengalaman
 1. Memiliki pemahaman dasar tentang pemrograman web, termasuk HTML, CSS, dan JavaScript.
 2. Memiliki pengalaman dengan PHP dan framework Laravel, dibuktikan melalui mata kuliah yang diambil, sertifikat, atau proyek yang pernah dikerjakan.

- 3. Memahami konsep database relational, seperti MySQL atau PostgreSQL, dan mampu menulis query dasar hingga menengah.
- 4. Memahami dasar API dan komunikasi antar sistem, termasuk konsep RESTful API dan JSON.

● Prasyarat Teknis

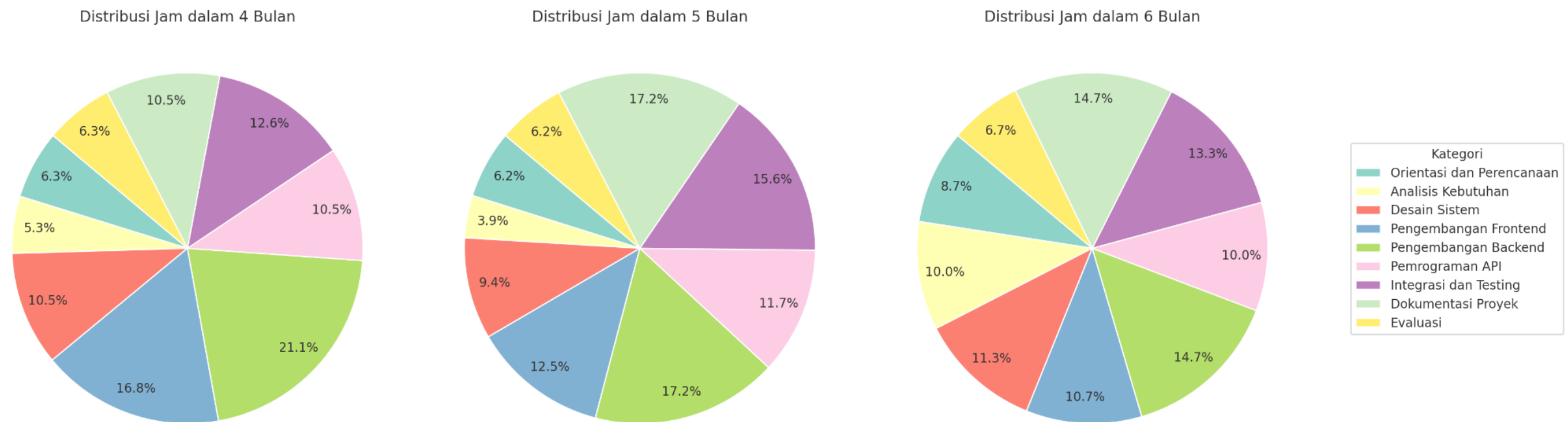
- 1. Koneksi internet kabel/wifi yang memadai atau selular minimal 4G - cukup untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dalam kondisi kamera menyala sepanjang pembelajaran.
- 2. Perangkat komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal :
 - a. Prosesor setara Dual Core dan RAM / Memory 2GB (disarankan prosesor setara Core i3 dengan RAM / Memory 4GB atau lebih tinggi).
 - b. Sistem Operasi Linux, Windows, atau Mac OS.
 - c. Terpasang Text Editor Profesional (seperti VS Code, NotePad++, Sublime Text, Atom)
 - d. Web browser

Penilaian Program :

● Fullstack Developer/Laravel

| Kompetensi | Tingkat Kompetensi | Detail Kompetensi | Penilaian Kompetensi |
|-------------------|--------------------|--|--|
| Bahasa Pemograman | Pemula | Memahami dasar-dasar satu atau dua bahasa pemrograman (misalnya JavaScript, Python, PHP). | Praktek Dengan Penugasan Penugasan yang diberikan oleh mentor |
| Bahasa Pemograman | Menengah | Mengembangkan aplikasi dengan penggunaan bahasa yang efektif, memahami konsep OOP, dan prinsip pengkodean yang baik. | Proyek pengembangan aplikasi dengan kode yang terstruktur dan berfungsi baik. |
| Bahasa Pemograman | Mahir | Menguasai berbagai bahasa pemrograman dan teknik pemrograman lanjutan | Evaluasi berbasis proyek kompleks dan penilaian peer review kode |
| Desain (UX/UI) | Pemula | Mampu membuat desain sederhana menggunakan alat seperti Adobe XD atau Figma. | Evaluasi desain yang dibuat untuk kesederhanaan dan fungsionalitas. |
| Desain (UX/UI) | Menengah | Menerapkan desain yang konsisten di berbagai perangkat dan platform. | Proyek desain dengan ulasan desain UX/UI dan umpan balik pengguna. |
| Desain (UX/UI) | Mahir | Memahami psikologi pengguna dan menerapkan teknik desain tingkat lanjut untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna. | Evaluasi proyek desain lanjutan dengan hasil uji pengguna dan dampak yang terukur. |
| Database | Pemula | Mampu membuat, membaca, dan mengubah data dalam database sederhana. | penilaian tugas pengelolaan database dasar |
| | Menengah | Membuat dan mengelola relasi antar tabel, menerapkan indeks, dan menulis query yang efisien. | Proyek pengelolaan database dengan penilaian performa dan efisiensi query. |
| Database | Mahir | Implementasi teknik pemulihan data, replikasi, dan pengaturan performa untuk sistem yang kompleks. | Evaluasi berbasis proyek dengan penekanan pada skalabilitas dan pengelolaan data yang canggih. |
| Arsitektur Sistem | Pemula | Membantu dalam merancang arsitektur sederhana untuk aplikasi kecil. | arsitektur sistem dasar dan tugas proyek kecil. |
| Arsitektur Sistem | Menengah | Menggunakan pola desain seperti MVC, dan memahami integrasi komponen sistem. | Proyek pengembangan sistem dengan evaluasi desain arsitektur dan fungsionalitas. |
| Arsitektur Sistem | Mahir | Menerapkan microservices, load balancing, dan solusi arsitektur untuk skala besar dan performa tinggi. | Evaluasi berbasis proyek besar dengan fokus pada efisiensi, skalabilitas, dan desain arsitektur yang baik. |
| Keamanan | Pemula | Menerapkan dasar-dasar enkripsi dan otentikasi sederhana. | praktik tentang dasar-dasar keamanan aplikasi. |

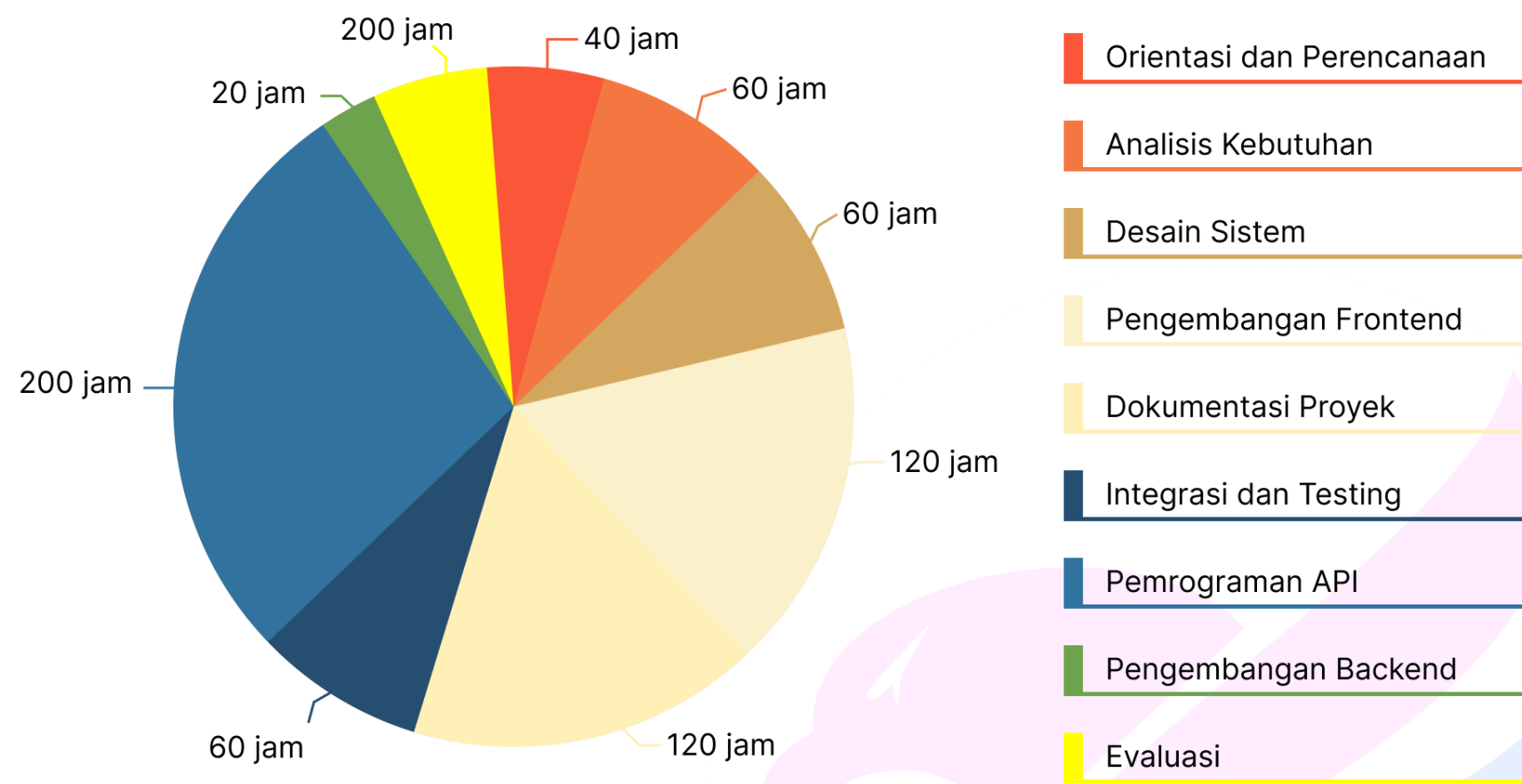
| | | | |
|-----------------------------|----------|---|--|
| Keamanan | Menengah | Implementasi enkripsi data, proteksi terhadap serangan umum, dan audit keamanan. | Proyek keamanan aplikasi dengan penilaian kerentanan dan penerapan teknik mitigasi. |
| Keamanan | Mahir | Menerapkan keamanan berbasis peran, deteksi intrusi, dan perlindungan canggih terhadap ancaman. | Evaluasi berbasis proyek kompleks dengan uji penetrasi dan audit keamanan mendalam. |
| Pengujian Fitur | Pemula | Melakukan pengujian black box, memastikan fungsionalitas dasar berjalan sesuai spesifikasi tanpa memahami kode sumber. | Evaluasi berdasarkan skenario uji sederhana dan dokumentasi hasil pengujian. |
| Pengujian Fitur | Menengah | Menggunakan teknik pengujian usability dan memahami alat bantu pengujian Postman. | Proyek pengujian dengan penilaian usability testing dan efektivitas alat pengujian. |
| Pengujian Fitur | Mahir | Mengimplementasikan pengujian whitebox, pengujian orientasi objek, serta penggunaan advanced testing tools untuk otomatisasi. | Evaluasi berbasis proyek yang menguji efisiensi, keamanan, dan stabilitas aplikasi dengan metode pengujian kompleks. |
| Efisiensi Kode dan Performa | Pemula | Memahami dasar-dasar optimasi kode dan penggunaan alat profiling dasar. | penilaian tugas pengujian performa dasar. |
| Efisiensi Kode dan Performa | Menengah | Menggunakan alat optimasi, caching, dan teknik untuk mengurangi waktu eksekusi dan konsumsi memori. | pengembangan aplikasi dengan evaluasi performa dan efisiensi kode. |
| Efisiensi Kode dan Performa | Mahir | Menerapkan teknik lanjutan seperti parallel processing, load balancing, dan optimasi database tingkat lanjut. | Evaluasi berbasis proyek besar dengan fokus pada efisiensi sistem secara keseluruhan dan optimasi performa. |



PT Winnicode Garuda Teknologi menyediakan **pembagian jam pembelajaran yang komprehensif** untuk memastikan peserta magang mendapatkan pengalaman yang menyeluruh dalam pengembangan perangkat lunak berbasis **Fullstack Developer dan Laravel**. Setiap tahap dalam program magang ini telah dirancang dengan alokasi waktu yang terstruktur, mencakup **orientasi, analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan frontend dan backend, pemrograman API, integrasi dan testing, dokumentasi, hingga evaluasi akhir**. Dengan pendekatan ini, peserta dapat secara bertahap memahami dan menguasai setiap aspek penting dalam membangun aplikasi berbasis web, mulai dari perencanaan hingga implementasi yang siap digunakan dalam lingkungan profesional.

Selain itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mencakup **pengembangan keterampilan analitis dan komunikasi**, seperti brainstorming ide proyek, dokumentasi teknis, serta diskusi dan validasi dengan mentor. Setiap tahapan memiliki target capaian yang jelas, seperti pembuatan **wireframe UI/UX, pengelolaan database dengan ERD, pembangunan API RESTful, serta pengujian dan debugging sistem**. Dengan total alokasi waktu yang berbeda berdasarkan durasi magang (4 bulan, 5 bulan, atau 6 bulan), peserta dapat menyesuaikan intensitas pembelajaran mereka sesuai dengan kemampuan dan target penguasaan materi secara optimal.

Program ini juga menitikberatkan pada **evaluasi dan pengoptimalan berkelanjutan**. Setiap peserta akan mendapatkan feedback dari mentor untuk meningkatkan kualitas pekerjaan mereka, baik dalam hal **kualitas kode, fungsionalitas aplikasi, maupun optimasi performa sistem**. Dengan adanya laporan progres berkala, peserta dapat mengukur perkembangan mereka secara objektif dan memahami standar industri yang diterapkan dalam proyek perangkat lunak. Dengan struktur pembelajaran yang sistematis dan terarah ini, PT Winnicode Garuda Teknologi memastikan peserta magang siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja sebagai **Fullstack Developer yang kompeten dan profesional**. 🚀



1. Orientasi

Peserta akan diperkenalkan dengan mentor, prosedur magang, serta tools dan teknologi yang akan digunakan, seperti Git, IDE, dan framework. Mereka akan melakukan brainstorming ide proyek berdasarkan topik yang ditawarkan dan menyusun proposal proyek yang mencakup latar belakang, tujuan, fitur, teknologi, serta timeline proyek.

2. Analisis

Pada tahap ini, peserta akan menganalisis kebutuhan pengguna dengan menyusun user stories, fitur, dan fungsionalitas yang dibutuhkan. Selain itu, mereka akan mengidentifikasi kebutuhan teknis, termasuk teknologi, library, dan tools yang akan digunakan. Hasil analisis ini akan divalidasi melalui diskusi dengan mentor dan stakeholder, serta dapat melibatkan wawancara dengan pihak terkait untuk memastikan kesesuaian kebutuhan proyek.

3. Desain

Peserta akan membuat desain antarmuka aplikasi menggunakan wireframe dan mockup dengan tools seperti Figma. Selain itu, mereka juga akan menyusun diagram alur sistem (flowchart), arsitektur aplikasi, dan database schema (ERD dan relasi tabel). Setelah desain selesai, peserta akan mendapatkan feedback dari mentor dan melakukan revisi jika diperlukan.

4. Pengembangan

Pada tahap ini, peserta akan mengatur lingkungan pengembangan dan mulai membangun tampilan antarmuka aplikasi menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Mereka juga akan mengintegrasikan komponen UI/UX dengan framework seperti React, Vue, atau Angular serta memastikan aplikasi memiliki desain yang responsif dan kompatibel dengan berbagai perangkat serta browser.

5. Pengembangan

Peserta akan membangun backend aplikasi dengan membuat API endpoints (RESTful atau GraphQL) dan mengimplementasikan logika bisnis serta pengelolaan data CRUD. Backend akan diintegrasikan dengan database serta frontend agar aplikasi dapat berfungsi secara penuh dan optimal.

6. Pemrograman

Tahap ini berfokus pada pengembangan API, termasuk implementasi metode manipulasi data dengan jQuery dan AJAX. Peserta juga akan memastikan API yang dikembangkan efisien, aman, dan terdokumentasi sesuai standar yang berlaku.

API
7. Integrasi

Peserta akan mengintegrasikan frontend dan backend, serta melakukan berbagai pengujian, termasuk unit testing, integration testing, dan user acceptance testing (UAT). Mereka juga akan menerapkan metode pengujian seperti whitebox, blackbox, dan usability testing untuk memastikan kualitas aplikasi sebelum deployment.

dan

Testing
8. Dokumentasi

Peserta akan menyusun dokumentasi teknis proyek, termasuk arsitektur sistem, alur kerja, dan penjelasan kode. Selain itu, mereka juga akan membuat panduan pengguna (user manual) untuk mempermudah pengguna akhir dalam menggunakan aplikasi. Semua dokumentasi akan divalidasi oleh mentor untuk memastikan kelengkapannya.

Proyek
9. Evaluasi

Pada tahap akhir, peserta akan menyelesaikan proyek dan mempresentasikan hasil akhir kepada mentor. Mereka akan menerima feedback serta evaluasi kinerja magang. Selain itu, peserta juga akan menyusun laporan akhir magang yang merangkum seluruh pembelajaran dan pengalaman yang telah diperoleh selama program.

Detail Kegiatan

- Fullstack Developer/Laravel

| Topik | Detail Kegiatan | Capaian Pembelajaran | Peta Jam | | | Output Penilaian |
|---------------------------|---|--|----------|---------|---------|---|
| | | | 4 Bulan | 5 Bulan | 6 Bulan | |
| Orientasi dan Perencanaan | <div><div>- Orientasi ,Prosedur, dan mentor.</div><div>- Penjelasan tools dan teknologi yang digunakan (Git, IDE, framework, dll.).</div><div>- Brainstorming ide proyek berdasarkan topik yang ditawarkan.</div><div>- Pembuatan proposal proyek (latar belakang, tujuan, fitur, teknologi, timeline).</div></div> | <div><div>- Mahasiswa mampu mengidentifikasi stakeholder dan perannya dalam meninjau standar kualitas (quality standard) sistem.</div><div>- Siswa mampu memahami proses orientasi dan perencanaan proyek perangkat lunak.</div><div>- Siswa mampu menjelaskan fungsi dan kegunaan tools teknologi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.</div><div>- Siswa mampu mengembangkan ide proyek sesuai dengan kebutuhan pengguna dan teknologi yang relevan</div></div> | 60 jam | 80 jam | 130 jam | <div><div>- Kualitas Proposal: Kelengkapan, relevansi, dan kesesuaian dengan topik.</div><div>- Kemampuan Berpikir Kritis: Ide yang diusulkan dalam proposal.</div><div>- Penilaian Proposal: Kemampuan komunikasi dan penjelasan ide.</div></div> |

| | | | | | | |
|------------------------------|---|---|----------------|----------------|----------------|---|
| Analisis Kebutuhan | <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis kebutuhan pengguna (user stories, fitur, dan fungsionalitas). - Identifikasi kebutuhan teknis (teknologi, library, dan tools). - Pelaporan dengan mentor untuk memvalidasi kebutuhan proyek proposal | <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengetahui dan menjelaskan perangkat pendukung untuk pengujian (tools support for testing) - Siswa mampu menganalisis dan mengevaluasi kebutuhan pengguna dalam pengembangan perangkat lunak. - Siswa mampu menyusun dokumentasi analisis kebutuhan yang jelas dan komprehensif. - Siswa mampu melakukan komunikasi efektif dengan stakeholder terkait kebutuhan proyek. | 50 jam | 50 jam | 150 jam | <ul style="list-style-type: none"> - Dokumen Analisis Kebutuhan: Kejelasan dan kelengkapan user stories. - Kemampuan Analisis: Kedalaman analisis kebutuhan pengguna. - Pelaporan Mentor: Kesesuaian kebutuhan dengan tujuan proyek. |
| Desain Sistem | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat wireframe dan mockup desain antarmuka (UI/UX) menggunakan tools seperti Figma. - Membuat diagram alur sistem (flowchart) dan arsitektur aplikasi. - Menyiapkan database schema (ERD dan relasi tabel). - Feedback dan revisi desain dengan mentor. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mendesain antarmuka aplikasi yang sesuai dengan prinsip UI/UX. - Siswa mampu membuat diagram arsitektur sistem dan alur data yang efektif. - Siswa mampu menyusun database schema dengan struktur yang efisien. | 100 jam | 120 jam | 170 jam | <ul style="list-style-type: none"> - Kualitas Desain UI/UX: Kreativitas, usability, dan konsistensi. - Arsitektur Sistem: Kejelasan diagram alur dan arsitektur. - Database Schema: Kelengkapan dan validasi relasi tabel. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |
| Pengembangan Frontend | <ul style="list-style-type: none"> - Setup lingkungan pengembangan (IDE, framework, dll.). - Membangun halaman statis menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dll - Mengintegrasikan komponen UI/UX dengan framework seperti React, Vue, atau Angular, Laravel dll - Implementasi responsif dan cross-browser compatibility. - Testing dan debugging frontend. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu membangun dan mengembangkan frontend aplikasi menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. - Siswa mampu mengintegrasikan komponen UI dengan framework yang digunakan. - Siswa mampu menguji dan mengoptimalkan tampilan aplikasi agar responsif dan kompatibel di berbagai perangkat. | 160 Jam | 160 Jam | 160 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Kualitas Kode: Readability, maintainability, dan efisiensi. - Fungsionalitas Frontend: Responsif, cross-browser compatibility, dan interaktivitas. - Testing: Jumlah bug yang ditemukan dan diperbaiki. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |

| | | | | | | |
|------------------------------|---|--|----------------|----------------|----------------|--|
| Pengembangan Backend | <ul style="list-style-type: none"> - Membangun API endpoints (RESTful atau GraphQL). - Membangun Pengelola Data CRUD - Implementasi logika bisnis dan integrasi dengan database. - Testing dan debugging backend. - Integrasi dengan frontend. | <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu mengimplementasikan instalasi Framework, memahami konfigurasi dari Web Framework dalam konsep MVC (Model View Controller), dan mampu membuat fungsi dasar CRUD (create, read, update, delete) pada framework. - Siswa mampu membangun backend aplikasi menggunakan API dan konsep logika bisnis. - Siswa mampu mengelola database dengan operasi CRUD secara efisien. - Siswa mampu mengintegrasikan backend dengan frontend secara optimal | 200 Jam | 220 Jam | 220 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Kualitas Kode: Keamanan, efisiensi, dan modularitas. - Fungsionalitas Backend: Keandalan API dan integrasi dengan frontend. - Testing: Jumlah bug yang ditemukan dan diperbaiki. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |
| Pemrograman API | <ul style="list-style-type: none"> - Membangun API endpoints. - Mengimplementasikan jQuery dan AJAX. - Menerapkan metode manipulasi data dalam bentuk API. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengembangkan API yang efisien dan aman. - Siswa mampu menerapkan metode manipulasi data dalam API dengan baik. - Siswa mampu mendokumentasikan API sesuai standar yang berlaku. | 100 Jam | 150 Jam | 150 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Keamanan API. - Efisiensi metode manipulasi data. - Dokumentasi API. - Pelaporan Progress : Membuat laporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |
| Integrasi dan Testing | <ul style="list-style-type: none"> - Integrasi frontend dan backend. - Melakukan unit testing, integration testing, dan user acceptance testing (UAT). - Memperbaiki bug dan optimasi performa. - feedback dengan mentor untuk validasi hasil testing. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mengembangkan API yang efisien dan aman. - Siswa mampu menerapkan metode manipulasi data dalam API dengan baik. - Siswa mampu mendokumentasikan API sesuai standar yang berlaku. | 120 Jam | 200 Jam | 200 Jam | <ul style="list-style-type: none"> - Hasil Testing: Jumlah bug yang ditemukan dan diperbaiki. - Kualitas Integrasi: Keberhasilan integrasi frontend dan backend. - Optimasi Performa: Peningkatan performa aplikasi setelah testing. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |

| | | | | | | |
|---------------------------|--|--|----------------|----------------|----------------|--|
| Dokumentasi Proyek | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat dokumentasi teknis (technical documentation) yang mencakup arsitektur sistem, alur kerja, dan penjelasan kode. - Membuat panduan pengguna (user manual) untuk aplikasi. - Feedback dengan mentor untuk validasi dokumentasi. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menyusun dokumentasi teknis proyek dengan lengkap dan terstruktur. - Siswa mampu menyusun user manual yang mudah dipahami pengguna akhir. - Siswa mampu melakukan validasi dan revisi dokumentasi berdasarkan feedback mentor. | 100 Jam | 220 jam | 220 jam | <ul style="list-style-type: none"> - Kelengkapan Dokumentasi: Kejelasan dan detail informasi. - Kemampuan Menulis: Kemampuan menyajikan informasi secara terstruktur. - Validasi Mentor: Kesesuaian dokumentasi dengan proyek. - Pelaporan Progress : Membuat pelaporan Progress Kepada Mentor dan mengevaluasi Feedback & Revisi |
| Evaluasi | <ul style="list-style-type: none"> - Penyelesaian final Project. - Menyampaikan project Akhir ke mentor. - Menerima feedback dan evaluasi kinerja magang. - Penyusunan laporan akhir magang. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menyusun dokumentasi teknis proyek dengan lengkap dan terstruktur. - Siswa mampu menyusun user manual yang mudah dipahami pengguna akhir. - Siswa mampu melakukan validasi dan revisi dokumentasi berdasarkan feedback mentor. | 60 jam | 80 jam | 100 jam | <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi: Project Final - Evaluasi Kinerja: Feedback dari mentor. - Laporan Akhir: Kelengkapan dan kejelasan laporan. |

Deskripsi Jobdesk

1. Perancangan dan Pengembangan Sistem

- o Membuat rancangan desain sistem sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna.
- o Mengembangkan sistem berbasis web yang responsif, user-friendly, dan scalable.

2. Desain UI/UX

- o Merancang antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan intuitif.
- o Mengoptimalkan pengalaman pengguna (UX) untuk meningkatkan kepuasan dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi.

3. Peningkatan Performa Sistem

- o Mengidentifikasi dan menyelesaikan hambatan yang mempengaruhi performa sistem.
- o Mengimplementasikan solusi untuk meningkatkan kecepatan dan efisiensi aplikasi.

4. implementasi API

- o mengambil api dari berita secara realtime
- o memastikan performa dari data api

5. Keamanan Sistem

- Melakukan pengujian dan audit keamanan sistem secara berkala.
- Mengimplementasikan langkah-langkah keamanan untuk melindungi data dan mencegah potensi ancaman.

6. Efisiensi dan Inovasi Teknologi

- Mengoptimalkan efisiensi sistem untuk menghasilkan performa yang lebih baik dengan teknologi terkini.
- Memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan mutu teknologi yang digunakan perusahaan.

Periode Program

Program magang akan berlangsung 20 Februari 2025 - 29 Juli 2025 (± 5 bulan).

Tanggal - tanggal penting adalah sebagai berikut:

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. Registrasi dan Upload Kontrak | : Desember - Februari 2025 |
| 2. Pengumuman Peserta Diterima | : Februari 2025 |
| 3. Persiapan | : 15 - 20 Februari 2025 |
| 4. Konsolidasi dengan Mitra PT | : Minggu IV Februari 2025 |
| 5. Matrikulasi | : 24 Februari 2025 |
| 6. Briefing Teknis Magang | : 25 Februari 2025 |
| 7. Masa Magang (Kegiatan Inti) | : Februari 2025 - Juli 2025 |
| 8. Pelaporan ke Dosen Pembimbing | : Minggu I di setiap bulan |
| 9. Final Project | : Mei - Juli 2025 |
| 10. Evaluasi | : Juni - Juli 2025 |
| 11. Penyelesaian Administrasi dan Pelaporan | : Juli 2025 |

Logbook Aktivitas

1. Penyusunan Proposal Proyek

- Menyusun dokumen proposal proyek yang mencakup:
 - **Deskripsi Proyek:** Tujuan, manfaat, dan latar belakang pengembangan sistem.
 - **Analisis Kebutuhan:** Identifikasi kebutuhan teknis, seperti teknologi yang digunakan (framework, database,Style).
 - **Fitur Utama:** Penjabaran modul atau fitur yang akan dikembangkan, seperti dashboard admin, sistem login dll.
 - **Timeline Proyek:** Penjadwalan detail per minggu, mencakup yang dikerjakan seminggu kedepan, seperti penyelesaian desain sistem, pengembangan fitur, dan tahap pengujian.

2. Progress Mingguan.

- **Pekan Awal:**
 - Menyusun Proposal Proyek yang telah ditentukan sesuai dengan topik yang dipilih oleh mentor.

- **Pekan Berjalan (Setiap Minggu):**

- **Analisis Topik:**

- Mengkaji kebutuhan teknis untuk fitur yang akan dikembangkan.
 - Menganalisis masalah yang mungkin terjadi dan merancang solusi berbasis teknologi.

- **Perancangan Sistem:**

- Membuat rancangan atau wireframe untuk fitur baru.
 - Menyusun arsitektur program, seperti struktur database dan alur logika kode.

- **Implementasi Kode Program:**

- Mengembangkan modul atau fitur sesuai hasil analisis dan rancangan, seperti:
 - Sistem login dan autentikasi pengguna.
 - CRUD data pada dashboard admin.
 - Integrasi API atau fitur tambahan.
 - Melakukan debugging selama proses pengkodean untuk memastikan hasil kode bebas dari error.

3. Pemantauan dan Revisi Proyek

- Logbook Mingguan.

5. Finalisasi dan Penyelesaian Proyek

- Melakukan pengujian akhir (end-to-end testing) untuk memastikan semua fitur berjalan tanpa kendala.
- Menyusun dokumentasi teknis, seperti panduan penggunaan sistem, instalasi, atau laporan akhir proyek.
- Menyerahkan hasil proyek sesuai jadwal yang telah ditentukan.

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Posisi | CopyWriter & Sosial Media |
| Total Jam | 800 Jam, 1200 Jam, 1500 Jam |
| Durasi Magang | Sesuai Status Pendaftar |
| Metode | Tugas |
| Kuota Pendaftaran | 50 / Departemen |
| Mentor | Bg. Pelaksanaan Program |
| Aspek | Writer & Desain |

Penilaian Program :

- CopyWriter & Sosial Media

| Kompetensi | Tingkat Kompetensi | Detail Kompetensi | Penilaian Kompetensi |
|-------------------------|--------------------|---|---|
| Penulisan Konten | Pemula | Menghasilkan artikel blog, deskripsi produk, dan konten media sosial yang jelas dan mudah dipahami. | penulisan dan penilaian kualitas teks berdasarkan tata bahasa, ejaan, dan struktur. |
| Penulisan Konten | Menengah | Menerapkan teknik penulisan persuasif, struktur artikel yang baik, dan gaya penulisan yang sesuai dengan merek. | royek penulisan konten dengan penilaian berdasarkan daya tarik dan relevansi konten terhadap audiens. |
| Penulisan Konten | Mahir | Menghasilkan teks yang mampu mempengaruhi keputusan pembaca, merancang naskah iklan yang efektif, dan membuat strategi konten jangka panjang. | Evaluasi berbasis proyek besar dengan fokus pada kreativitas, dampak, dan keberhasilan kampanye. |
| Penelitian dan Analisis | | Mengumpulkan informasi dari sumber yang dapat dipercaya dan menggunakannya untuk menyusun teks. | keterampilan penelitian dan penggunaan data dalam penulisan. |
| Penelitian dan Analisis | Pemula | Melakukan analisis kompetitor dan memahami tren industri untuk meningkatkan kualitas konten. | penilaian berdasarkan kedalaman penelitian dan relevansi informasi. |
| Penelitian dan Analisis | menengah | Menggunakan data dan analisis untuk memandu strategi konten dan meningkatkan ROI. | royek dengan fokus pada efektivitas strategi dan dampak penelitian terhadap hasil konten. |
| Penelitian dan Analisis | Mahir | Melakukan analisis kompetitor dan memahami tren industri untuk meningkatkan kualitas konten. | penilaian berdasarkan kedalaman penelitian dan relevansi informasi. |
| Penulisan SEO | Pemula | Menggunakan kata kunci secara efektif dan memahami struktur SEO dasar untuk artikel dan halaman web. | SEO dasar dan penerapan dalam penulisan konten. |
| Penulisan SEO | menengah | Melakukan riset kata kunci, mengoptimalkan meta tag, dan menerapkan link building untuk meningkatkan peringkat pencarian. | penilaian berdasarkan efektivitas SEO dan peningkatan peringkat pencarian. |

| | | | |
|-----------------------------|----------|---|--|
| Penulisan SEO | Mahir | Mengintegrasikan teknik SEO tingkat lanjut, seperti analisis kompetitor, dan melaporkan hasil performa SEO secara mendalam. | fokus pada hasil SEO jangka panjang dan laporan analitik. |
| Penulisan Iklan dan Promosi | Pemula | Mengembangkan teks iklan yang jelas dan persuasif untuk iklan berbayar dan promosi sederhana. | klan dan penilaian hasil berdasarkan efektivitas dan daya tarik iklan. |
| Penulisan Iklan dan Promosi | Menengah | Mengembangkan kampanye iklan yang efektif, menulis naskah iklan yang kuat, dan melakukan analisis performa iklan. | iklan dengan evaluasi berbasis hasil kampanye dan kreativitas. |
| Penulisan Iklan dan Promosi | Mahir | Menggunakan data dan analitik untuk merancang kampanye iklan yang berdampak tinggi dan memimpin pengembangan materi iklan untuk berbagai saluran. | Evaluasi berbasis proyek besar dengan fokus pada strategi kampanye dan hasil yang terukur. |

Deskripsi Jobdesk

- 1. Pembuatan Brief dan Rencana Penulisan Artikel
 - Merancang brief dan rencana strategis untuk penulisan artikel sesuai dengan kebutuhan audiens dan tujuan bisnis.
 - Menentukan topik, gaya bahasa, serta struktur konten yang relevan dan menarik.
 - Berkoordinasi dengan mentor terkait untuk memastikan pemahaman terhadap visi dan tujuan dari setiap artikel.
- 2. Penulisan Konten yang Berkualitas
 - Menulis artikel yang kreatif, informatif, dan sesuai dengan pedoman SEO (Search Engine Optimization).
 - Memastikan konten memiliki gaya penulisan yang konsisten, menarik, dan mendukung digitalisasi.
- 3. Publikasi Artikel di Website
 - Mengunggah dan mempublikasikan artikel di platform website perusahaan.
 - Memastikan tata letak artikel, format, dan elemen multimedia (gambar, video, dll.) terlihat menarik dan profesional.
- 4. Optimasi Konten untuk SEO
 - Melakukan riset kata kunci dan mengintegrasikannya ke dalam artikel untuk meningkatkan visibilitas di mesin pencari.
 - Memantau performa artikel yang dipublikasikan dan melakukan revisi jika diperlukan untuk meningkatkan engagement.
- 5. Evaluasi dan Pengembangan Konten
 - Melakukan analisis terhadap performa konten menggunakan tools analitik.
 - Memberikan rekomendasi dan perbaikan untuk pengembangan strategi konten yang lebih efektif di masa depan.

Logbook Aktivitas

Selama satu minggu, aktivitas yang dilakukan mencakup:

- 1. Pembuatan Brief
 - Menyusun brief penulisan artikel berdasarkan topik yang telah ditentukan.
 - Menentukan tujuan artikel, target audiens, kata kunci utama, serta gaya penulisan yang sesuai dengan brand.
- 2. Publikasi ke Website
 - Mengunggah artikel ke website perusahaan.

- Memastikan format artikel, penggunaan gambar, dan elemen visual lainnya sudah rapi dan menarik.
 - Melakukan pengecekan ulang untuk memastikan tidak ada kesalahan sebelum artikel ditayangkan.
3. Optimasi SEO
- Menambahkan meta description, slug yang relevan, dan kata kunci untuk meningkatkan visibilitas artikel di mesin pencari.
 - Melakukan pengaturan internal linking dan memastikan artikel terindeks dengan baik.

Kontak tim Winnicode Garuda Teknologi

Email Team Winnicode Garuda Teknologi: winnicodegarudaofficial@gmail.com

Pelaksana Magang

Nama : Muhamad Widyantoro, S.Kom

Nomor Handphone : 085741710084



Yogyakarta, 11 Februari 2025

Pelaksana Magang



(Muhamad Widyantoro, S.Kom)