

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**Bangkit Academy 2022 by Google , GoTo, Traveloka PT**  
**Presentologics**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**Oleh :**

**CATUR KRIDA CAHYA LAKSANA**  
**1915026049**



**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA**

**2022**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**Bangkit Academy 2022 by Google , GoTo, Traveloka PT**  
**Presentologics**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada  
Program Studi Strata 1 Informatika,  
Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

**Oleh :**

**CATUR KRIDA CAHYA LAKSANA**  
**1915026049**



**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA**  
**2022**

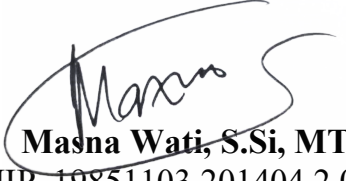
**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**Bangkit Academy 2022 by Google , GoTo, Traveloka PT**  
**Presentologics**

Oleh :  
Catur Krida Cahya Laksana  
1915026049

Telah dikonsultasikan pada ... Agustus 2022 dan dinyatakan telah  
memenuhi syarat

Samarinda, ... Agustus 2022

Disahkan Oleh :  
Dosen Pembimbing,

  
**Masna Wati, S.Si, MT**  
NIP. 19851103 201404 2 002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi S1 Informatika  
Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

**Indah Fitri Astuti, M.Cs.**  
NIP. 19810506 200501 2 002

## **ABSTRAK**

Program Bangkit merupakan model pembelajaran kampus mandiri yang bekerja sama dengan Google, Gojek, Tokopedia, Traveloka, dan mitra universitas sebagai pemain teknologi global, dengan tujuan memberikan kesempatan pengembangan mahasiswa untuk berkarir di dunia teknologi. Program Bangkit menawarkan beberapa topik pembelajaran. Salah satunya adalah jalur pembelajaran untuk komputasi awan. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara online melalui platform Dicoding dengan mengikuti kursus yang ada dan mendapatkan sertifikat. Kegiatan program Bangkit tidak hanya pengembangan pengetahuan, tetapi juga pengembangan soft skill (manajemen waktu, berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, presentasi bisnis), pengembangan keterampilan bahasa Inggris, dan pengembangan keterampilan kerja tim proyek akhir yang terperinci oleh sebuah proyek bernama Capstone.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>7</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>9</b>
1.1 Latar Belakang .....	9
1.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan .....	9
1.3 Ruang Lingkup Praktik Kerja Lapangan .....	10
1.4 Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II Bangkit Academy 2022 .....</b>	<b>12</b>
2.1 Sejarah Singkat Bangkit Academy 2022 .....	12
2.2 Struktur Organisasi .....	12
2.3 Lokasi Instansi .....	13
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
3.1 Cloud Computing .....	14
<b>BAB IV TUGAS YANG DIKERJAKAN SELAMA PKL .....</b>	<b>16</b>
4.1 Tugas Selama PKL .....	16
4.2 Dokumentasi Selama PKL .....	19
4.2.1 Belajar Dasar Pemrograman JavaScript .....	19
4.2.2 Belajar Dasar Pemrograman Web .....	20

4.2.3 Belajar Membuat Aplikasi Back-End untuk Pemula dengan Google Cloud ..	20
4.2.4 Google Cloud Computing Foundations .....	21
4.2.5 Google Cloud Skill Boost Quests .....	22
4.2.6 Architecting with Google Compute Engine .....	22
4.2.7 Preparing for Associate Cloud Engineer Certification .....	23
4.2.8 Soft Skill .....	24
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>26</b>
5.1 Kesimpulan .....	26
5.2 Saran .....	26
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>27</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>28</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	16
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi 2022 .....	13
Gambar 4.1 Kuis per Bab Dicoding .....	19
Gambar 4.2 Ujian Akhir Dicoding .....	19
Gambar 4.3 Tugas Akhir Membuat Website Statis .....	20
Gambar 4.4 Proyek Bookshelf API .....	21
Gambar 4.5 Google Cloud Computing Foundations .....	21
Gambar 4.6 Google Cloud Skill Boost Quest .....	22
Gambar 4.7 Architecting with Google Compute Engine .....	23
Gambar 4.8 Preparing for Associate Cloud Engineer Certification .....	23
Gambar 4.9 Pertemuan daring Soft Skill .....	24
Gambar 4.10 Tugas Soft Skill .....	25



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan. Selama pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan, Penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dukungan dan saran dari banyak pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang baik ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan saudara-saudara saya atas do'a, bimbingan serta kasih sayangnya.
2. Ibu Indah Fitri Astuti, S.Kom, M.Cs. selaku Ketua Program Studi Informatika di Fakultas Teknik Universitas Mulawarman.
3. Ibu Masna Wati, S.Si, MT selaku Pembimbing Praktik Kerja Lapangan yang selalu memberikan arahan
4. Segenap tim Bangkit, yang telah membantu selama proses kegiatan Praktik Kerja Lapangan.
5. Rekan-rekan seperjuangan yang terus memberikan dukungan semangat demi terselesainya Praktik Kerja Lapangan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan praktek kerja lapangan ini, oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk ke depannya. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL). Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Samarinda, 10 Agustus 2022

Penulis,



Catur Krida Cahya Laksana

NIM. 1915026049

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi di dunia saat ini sangat pesat. Adanya Teknologi menjadi lebih canggih dan membutuhkan sistem Memori yang sangat besar untuk menyimpan data yang Anda butuhkan kemajuan teknologi saat ini. Salah satu teknologi yang saat ini digunakan perusahaan besar adalah teknologi komputasi awan. Cloud Computing adalah metafora untuk jaringan komputer/internet. Cloud adalah gambaran jaringan komputer/internet yang diabstraksikan dari infrastruktur kompleks yang tersembunyi. Dalam komputasi awan Sumber daya seperti prosesor/daya komputasi, memori, jaringan, perangkat lunak, dll. Ini abstrak (virtual) dan disediakan sebagai layanan di jaringan / Internet. Kapan Teknologi komputasi awan memungkinkan Anda untuk menggabungkan beberapa Gabungkan perangkat komputer menjadi satu unit (cluster) dan buat banyak Server pada perangkat komputasi dengan virtualisasi. Jadi bisa dibilang awan Komputasi adalah teknologi jaringan komputer, virtualisasi, dan gugus.

Adanya teknologi cloud computing yang berkembang di seluruh dunia, pelajari komputasi awan lebih baik di seluruh dunia Indonesia. Bangkit 2022, salah satu program kampus mandiri, tak mau kalah mengembangkan teknologi cloud di Indonesia. Untuk dia buka program gelar independen untuk mempelajari komputasi awan Bekerja sama dengan Google, GoTo dan Traveloka. Program Bangkit 2022 tidak hanya mempelajari keterampilan TI yang sulit. Terutama tidak hanya komputasi awan Berbicara di depan umum, beradaptasi dengan lingkungan baru, memberikan presentasi bisnis, dll. Selain pengembangan diri, program ini juga membutuhkan keakraban Peserta dengan budaya kerja perusahaan yang sangat berbeda dengan budaya Pembelajaran yang berkaitan dengan manajemen waktu, keterampilan komunikasi, kerja tim,

### **1.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Adapun tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja bidang yang sebenarnya berhubungan dengan Cloud Computing.
2. Untuk menambah wawasan terkait pekerjaan sebagai seorang Cloud Engineer.
3. Untuk menambah wawasan terkait pekerjaan sebagai seorang BackendAPI Developer.
4. Untuk menambah sudut pandang dalam memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan Cloud Computing.

### **1.3 Ruang Lingkup Praktik Kerja Lapangan**

Lingkup project yang Penulis jalankan di program ini adalah menjadi seorang Cloud Engineer dan Backend API Developer. Penulis bertugas membuat API untuk mempermudah Mobile Developer melakukan request ke model AI dan mengurus hal-hal yang berhubungan dengan Cloud, mulai dari deploy server API, deploy AI ke GCP, dan lainnya. Penulis menerapkan skill tersebut pada Capstone Project yang berbentuk sebuah aplikasi Android dan dinamakan “Snackiest”. “Snackiest” adalah aplikasi untuk melihat makanan ringan tradisional di sekitar lokasi pengguna dan bisa membantu untuk mengidentifikasi makanan ringan tradisional hanya dengan memfotonya dan menguploadnya ke dalam aplikasi.

### **1.4 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Laporan PKL dibagi atas beberapa Bab, di mana masing-masing Bab dibagi atas beberapa Subbab dengan maksud mempermudah pembaca dalam memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah:

#### **BAB I                    PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang Penulis membuat laporan Praktik Kerja Lapangan, tujuan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan oleh Penulis, ruang lingkup pekerjaan yang dilaksanakan oleh Penulis, dan sistematika penulisan laporan yang dibuat oleh Penulis.

#### **BAB II                    Bangkit Academy 2022 by Google , GoTo, Traveloka PT Presentologics**

Bab ini berisi sejarah singkat instansi yang menerima Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, visi dan misi instansi, struktur organisasi instansi, lokasi instansi, dan bentuk lambang beserta makna lambat instansi

### **BAB III            LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi konsep dasar yang digunakan Penulis dalam membuat laporan dan yang juga digunakan saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan

### **BAB IV            TUGAS YANG DIKERJAKAN SELAMA PKL**

Bab ini berisi kegiatan yang dilaksanakan oleh Penulis saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan

### **BAB V            PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan didapat oleh Penulis setelah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, dan saran untuk instansi dan Penulis agar kedepannya menjadi lebih baik

## **BAB II**

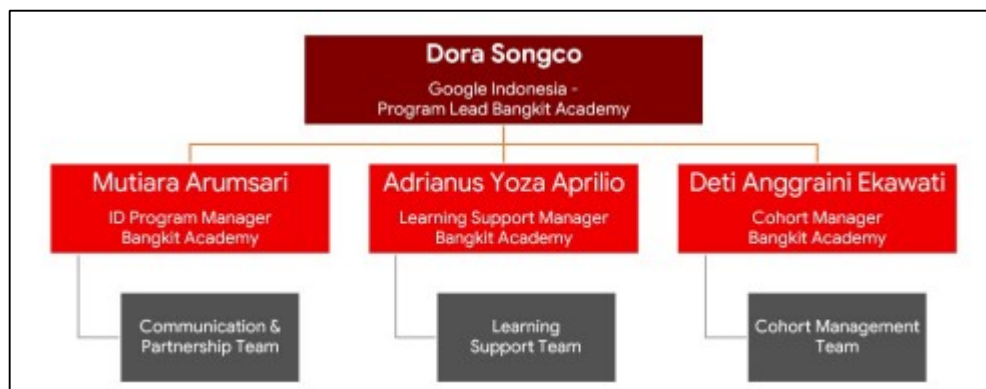
### **Bangkit Academy 2022**

#### **2.1 Sejarah Singkat Bangkit Academy 2022**

Program Bangkit merupakan salah satu model pembelajaran Kampus Merdeka yang dirancang melalui kolaborasi Google sebagai pelaku teknologi global, unicorn, dan decacorn dalam negeri bersama perguruan tinggi. Program ini juga bekerjasama dengan Universitas Stanford melalui program University Innovation Fellow. Peserta-peserta terbaik berkesempatan untuk mengikuti program internship dari Stanford University. Menurut para analis, teknologi AI berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia dengan nilai hingga 366 Miliar USD dalam 10 tahun ke depan. Oleh karena itu, harus disiapkan talenta teknologi AI yang akan menjadi pemimpin AI tidak hanya di Indonesia bahkan di Asia Tenggara. Diharapkan Program Bangkit dapat melahirkan para pemimpin teknologi di Indonesia membawa akselerasi ekonomi digital di tanah air.

#### **2.2 Struktur Organisasi**

Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (skills) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia. Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit akan menawarkan 3.000 tempat untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri pada semester genap, tahun 2021/2022. Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari Bangkit Academy.



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi 2022

### 2.3 Lokasi Instansi

Bangkit merupakan program oleh Google semenjak tahun 2019. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan dan sertifikasi teknologi, kurikulum Bangkit yang baru menawarkan 3 jalur pembelajaran interdisipliner, yaitu Android Development, Machine Learning, dan Cloud Computing. Akhir program ini, para siswa/i akan dilengkapi dengan keahlian teknologi dan soft skill yang Anda butuhkan untuk berpindah dari dunia akademis ke tempat kerja dan sukses di perusahaan terkemuka.

Tahun ini, Bangkit menjadi salah satu program Kampus Merdeka yang disetujui dan didukung oleh Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi. Program mendaftarkan hingga 3.000 mahasiswa di tiga jalur pembelajaran untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di bidang teknologi sepanjang semester genap tahun 2022. Program ini juga bisa menjadi konversi SKS dari mata kuliah yang diambil oleh Mahasiswa (tergantung kebijakan kampus itu sendiri). Program ini juga mengharuskan para siswa/i memiliki kemampuan untuk berbicara/menulis dengan menggunakan Bahasa Inggris, karena program ini sendiri adalah penuh dengan Bahasa Inggris.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Back-End**

Back-end adalah sisi server dari sebuah website atau aplikasi. Back-end biasanya berhubungan erat dengan komputer dan juga Cloud Computing. Karena pada umumnya setelah Back-end dibuat, maka langkah selanjutnya adalah menempatkan atau mendeploynya ke dalam sebuah komputer server yang sudah dikonfigurasi agar bisa diakses melalui perangkat lainnya menggunakan jaringan komputer.

#### **3.2 API**

API (Application Programming Interface) adalah sebuah program yang dibuat untuk menghubungkan berbagai aplikasi berbeda platform ke dalam 1 layanan yang sama. Dengan API kita dapat mengatur apa saja layanan yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan tentunya hal tersebut akan membuat data kita lebih aman dikarenakan API yang kita buat tidak menggunakan keseluruhan layanan.

#### **3.3 Google Cloud**

Google Cloud adalah salah satu layanan Cloud Computing dari Google yang biasa digunakan oleh para Cloud Engineer untuk menempatkan server mereka secara online tanpa harus memikirkan masalah teknis dalam pengurusan server fisik (Komputer, listrik, bangunan, dan lainnya).

#### **3.4 Pemrograman Web**

Pemrograman Web adalah sebuah proses membuat website dengan menggunakan susunan perintah-perintah yang sesuai dengan bahasa pemrograman yang dipahami oleh komputer (HTML, CSS, dan JavaScript). Pada dasarnya bahasa paling dasar dari sebuah website adalah bahasa HTML, tetapi CSS dan JavaScript juga digunakan karena bertujuan untuk membuat website lebih bagus dan interaktif

### **3.5 Node.js**

Node.js adalah sebuah perangkat lunak yang menggunakan bahasa JavaScript untuk eksekusinya. JavaScript website dan Node.js sangat berbeda, dikarenakan JavaScript website digunakan untuk melengkapi website yang kita buat, sedangkan Node.js merubah bahasa JavaScript agar bisa digunakan untuk keperluan server.

### **3.6 Cloud Computing**

Cloud computing merupakan sebuah teknologi yang menyediakan layanan terhadap sumber daya komputasi melalui sebuah jaringan. Sumber daya yang disediakan di dalam cloud computing meliputi mesin, media penyimpanan data, sistem operasi dan program aplikasi. Fitur dari cloud computing dipercaya akan jauh lebih hemat dan memuaskan (Rumetna, 2018).



## BAB IV

### TUGAS YANG DIKERJAKAN SELAMA PKL

#### 4.1 Tugas Selama PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan diikuti Penulis dilaksanakan secara daring di berbagai platform online seperti Dicoding, Coursera, Google Cloud Platform, Qwiklabs dan lain-lain. Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 bulan. Terhitung sejak tanggal 14 Februari 2022 hingga 29 Juli 2022.

Selama satu minggu terdapat 5 hari kerja yaitu Senin sampai Jumat, namun karena dilaksanakan secara daring jadi Penulis dapat kapan saja mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Selama satu minggu biasanya terdapat 1 sesi online pembelajaran hard skill, soft skill, atau kelas berbahasa inggris dari mentor yang dilakukan selama 2 jam, serta terdapat 1 sesi konsultasi online bersama fasilitator yang dilaksanakan selama 1 jam setiap minggunya. Kegiatan yang dilakukan selama mengikuti Program dapat dilihat pada Tabel 3.1 .

**Tabel 3.1** Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Minggu / Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 0 (7 Feb - 11 Feb)	1. English Pretest 2. Matriculation	-
Minggu 1 (14 Feb - 18 Feb)	1. Basic Web Development by Dicoding	1. Memahami dasar - dasar pemrograman website
Minggu 2 (21 Feb - 25 Feb)	1. JavaScript Basic by Dicoding 2. ILT - Tech 1	1. Memahami dasar - dasar bahasa pemrograman JavaScript 2. Mempelajari Front- End Web Basic
Minggu 3 (28 Feb - 3 Mar)	1. ILT - SS1	1. Mengetahui cara manajemen waktu dengan baik
Minggu 4 (7 Mar - 11 Mar)	1. English Session 1 2. Back-End Basic by Dicoding 3. ILT - Tech 2	1. Memahami cara berbicara menggunakan bahasa

		<p>inggris yang baik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami dasar - dasar API</li> <li>Mempelajari Back-End Basic</li> </ol>
Minggu 5 (14 Mar - 18 Mar)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ILT - SS2</li> <li>Google Cloud Computing Foundations</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui cara berbicara saat interview dan membuat CV yang baik</li> <li>Memahami dasar-dasar penggunaan Google Cloud Platform</li> </ol>
Minggu 6 (21 Mar - 25 Mar)	1. ILT - Tech 3	1. Mengenal Google Cloud Platform
Minggu 7 (28 Mar - 1 Apr)	<ol style="list-style-type: none"> <li>ILT - SS3</li> <li>Qwiklabs Quests</li> <li>Architecting with Google Compute Engine</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui cara berpikir kritis yang baik</li> <li>Mengenal layanan - layanan yang tersedia di GCP</li> <li>Mempeleajari semua layanan yang tersedia di GCP</li> </ol>
Minggu 8 (4 Apr - 8 Apr)	<ol style="list-style-type: none"> <li>English Session 2</li> <li>ILT - Tech 4</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui cara menyampaikan opini yang benar dalam bahasa inggris</li> <li>Mempelajari Data, ML, dan AI di Google Cloud Platform</li> </ol>
Minggu 9 (11 Apr - 15 Apr)	1. ILT - SS4	1. Mengetahui cara cepat beradaptasi dengan lingkungan baru
Minggu 10	1. ILT - Tech 5	1. Mempelajari tentang Google Cloud's Operations Suite and Security

Minggu 11 (25 Apr - 29 Apr)	1. ILT - SS5 2. Preparing for ACE Certification	1. Mengetahui cara mencari sebuah ide dan merencanakannya 2. Mempelajari soal - soal untuk persiapan sertifikasi ACE dari Google
Minggu 12 - Minggu 17 (9 Mei - 17 Jun)	1. English Session 3 2. Capstone Project	1. Memahami cara persentasi sebuah bisnis dalam bahasa inggris 2. Mengerjakan Capstone Project dan menerapkan semua ilmu yang sudah dipelajari
Minggu 18 (20 Jun - 25 Jun)	1. ILT - SS6 2. English Post-test 3. Cloud Certification Preparation	1. Mengetahui cara membuat kata-kata agar startup yang kita dirikan dilirik oleh investor 2. Mengikuti ujian akhir sesi bahasa inggris 3. Mempersiapkan diri dengan mengerjakan soal-soal untuk simulasi ACE dari Google
Minggu 19 (27 Jun - 1 Jul)	1. Cloud Certification Preparation 2. ILT - Tech 6	1. Mempersiapkan diri dengan mengerjakan soal - soal simulai ACE dari Google 2. Mempelajari persiapan untuk ACE dari Google
Minggu 20 (4 Jul - 8 Jul)	1. ILT - SS7	1. Mengetahui cara berkomunikasi secara professional

## 4.2 Dokumentasi Selama PKL

### 4.2.1 Belajar Dasar Pemrograman JavaScript

Pada course ini yang akan dipelajari adalah dasar-dasar dari bahasa pemrograman JavaScript. Peserta akan diberikan pemahaman dasar dan fitur-fitur dari bahasa JavaScript. Setelah peserta menyelesaikan semua materi pada setiap modul maka peserta akan diberikan kuis singkat yaitu membuat codingan sesuai dengan kriteria yang diberikan dan juga ada Knowledge Check yang isinya adalah menjawab soal yang berhubungan dengan materi tersebut.

**Kuis Coding : Variabel dan Tipe Data**

Untuk menguji kemampuan praktikal Anda dalam memahami materi variabel dan tipe data di JavaScript, silakan selesaikan kuis berikut.

Sebelum Anda mengerjakan kuis, ada beberapa hal yang perlu Anda perhatikan.

- Mohon untuk membaca secara seksama perintah, kriteria, atau soal pada komentar kode yang diberi tanda **TODO**.
- Lakukan pengujian pada kode yang Anda tulis contohnya dengan menggunakan `console.log()` untuk memastikan hasil sesuai dengan yang Anda harapkan. Gunakan tombol **Jalankan**.

Bila sudah yakin dengan pekerjaan yang Anda lakukan, silakan submit kode dengan klik tombol **Submit kode**. Jika kode yang di-submit benar, Anda bisa melanjutkan ke modul berikutnya. Jika tidak, Anda bisa memperbaiki kembali kode sebanyak yang Anda mau.

Batas waktu tunggu untuk mengirimkan kembali perbaikan kode adalah 1 menit. Jadi pastikan kode yang Anda tulis sudah memenuhi perintah, kriteria, atau soal pada kuis kali ini.

*Good luck!*

Gambar 4.1 Kuis per Bab Dicoding

**Aturan**

Knowledge Check : Fundamental JavaScript bertujuan untuk menguji pengetahuan Anda tentang materi yang telah dipelajari di modul ini.

Terdapat 3 pertanyaan yang harus dikerjakan dalam kuis ini. Beberapa ketentuannya sebagai berikut:

- Syarat nilai kelulusan : 100%
- Durasi ujian : 5 menit

Apabila tidak memenuhi syarat kelulusan, Anda bisa mengulang pengerjaan kuis kembali.

Selamat Mengerjakan!

Mulai

**Riwayat**

Tanggal	Persentase	Status	Action
06 Mar 2022 15:07	100%	Lulus	Lihat Detail

Gambar 4.2 Ujian Akhir Dicoding

#### 4.2.2 Belajar Dasar Pemrograman Web

Pada course ini yang akan dipelajari adalah dasar-dasar dari bahasa Pemrograman Web. Peserta akan diberikan pemahaman dasar bahasa-bahasa yang digunakan dalam Pemrograman Web (HTML, CSS, JS) dan membuat sebuah website statis. Setelah peserta menyelesaikan semua materi pada setiap modul maka peserta akan diberikan sebuah Submission yaitu tugas akhir membuat website statis sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh course.

**Submission**

**Submission: Tugas Akhir Membuat Website**

Pengantar

Kriteria

Penilaian

Lainnya

Selamat, akhirnya Anda telah sampai di penghujung pembelajaran. Anda telah mempelajari

- dasar HTML (dapat dipelajari mulai dari modul [Pengenalan ke HTML](#)),
- penerapan elemen *semantic* (dapat dipelajari mulai dari modul [Semantic HTML - Mengorganisasikan Halaman Konten](#)),
- menerapkan *styling* menggunakan CSS (dapat dipelajari mulai dari modul [Pengenalan ke Styling](#)); dan
- *layouting* menggunakan float ataupun flexbox (dapat dipelajari mulai dari modul [Floating](#)).

Anda juga sudah mengerjakan semua latihan yang diberikan pada kelas ini.

Untuk bisa lulus dan mendapatkan sertifikat dari akademi ini, **Anda harus mengerjakan tugas Halaman Website sesuai kriteria lengkap di bawah**. Tim reviewer akan memeriksa pekerjaan Anda dan memberikan *review* pada proyek yang Anda buat.

**Gambar 4.3** Tugas Akhir Membuat Website Statis

#### 4.2.3 Belajar Membuat Aplikasi Back-End untuk Pemula dengan Google Cloud

Pada course ini yang akan dipelajari adalah cara membuat aplikasi Back-End untuk pemula menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dan di integrasikan dengan Google Cloud. Peserta akan diberikan pemahaman dasar tentang API dan cara membuatnya, setelah itu peserta akan diajarkan cara mendeploy API yang sudah dibuat ke Google Cloud. Setelah peserta menyelesaikan semua modul maka peserta akan diberikan sebuah Submission yaitu proyek Bookshelf API sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh course

## Proyek Bookshelf API

Selamat! Akhirnya Anda telah sampai di penghujung pembelajaran. Anda telah mempelajari:

- Istilah *back-end*, *front-end*, *server*, *client*, *web service*, REST API serta belajar cara berkomunikasi antara *client* dengan *server* menggunakan cURL.
- Dasar-dasar Node.js dalam pengembangan Back-End, seperti *global object*, *process*, *modularization*, *event*, dan yang lainnya.
- Membangun *web server* menggunakan Node.js, baik secara *native* maupun menggunakan Hapi Framework. Selain itu, Anda sudah membuat RESTful API sederhana yang mendukung fungsionalitas aplikasi catatan.
- Melakukan *deploy* RESTful API pada Google Compute Engine.
- Pengujian RESTful API secara otomatis menggunakan Postman.

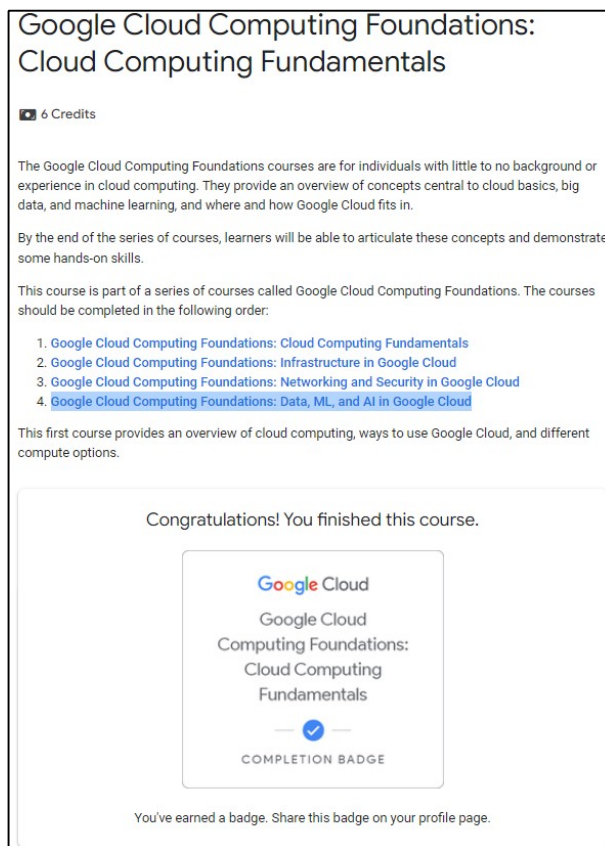
Tentu Anda juga sudah mengerjakan seluruh latihan yang diberikan pada kelas ini.

Untuk bisa lulus dan mendapatkan sertifikat dari akademi ini, Anda harus mengerjakan tugas, yakni membuat **Proyek Bookshelf API** sesuai kriteria lengkap yang ada di materi selanjutnya. Tim Reviewer akan memeriksa pekerjaan Anda dan memberikan review pada proyek yang Anda buat.

**Gambar 4.4** Proyek Bookshelf API

### 4.2.4 Google Cloud Computing Foundations

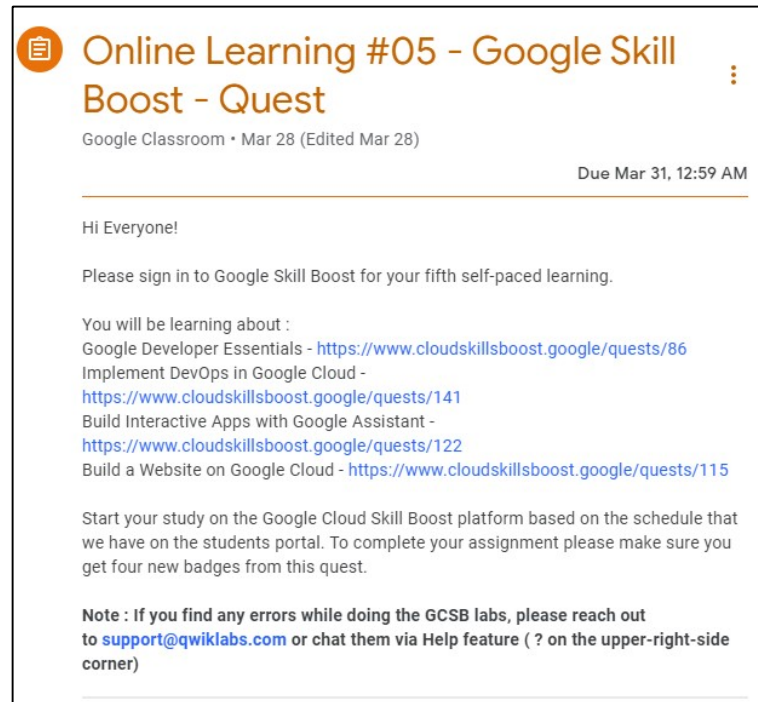
Pada course ini peserta akan diajarkan tentang dasar-dasar menggunakan Google Cloud Platform. Setelah peserta menyelesaikan semua course sampai selesai, maka peserta akan mendapatkan Badge sebagai bukti lulus.



**Gambar 4.5** Google Cloud Computing Foundations

#### 4.2.5 Google Cloud Skill Boost Quests

Ini adalah bagian lanjutan dari Google Cloud Computing Fundamentals dimana pada bagian ini peserta fokus mengerjakan quest-quest yang diberikan oleh Bangkit Academy melalui Google Classroom setiap minggunya.



**Gambar 4.6** Google Cloud Skill Boost Quest

#### 4.2.6 Architecting with Google Compute Engine

Pada course ini peserta akan dikenalkan dengan semua layanan Google Cloud Platform dan peserta akan mencoba semua layanan dengan Virtual Lab yang terintegrasi dengan Qwiklabs.

COURSE 1	<b>Google Cloud Fundamentals: Core Infrastructure</b> ★★★★★ 4.7 44,859 ratings • 7,590 reviews <p>Google Cloud Fundamentals: Core Infrastructure introduces important concepts and terminology for working with Google Cloud. Through videos and hands-on labs, this course presents and compares many of Google Cloud's computing and storage s... <a href="#">SHOW ALL</a></p>
COURSE 2	<b>Essential Google Cloud Infrastructure: Foundation</b> ★★★★★ 4.7 16,075 ratings • 1,775 reviews <p>This accelerated on-demand course introduces participants to the comprehensive and flexible infrastructure and platform services provided by Google Cloud with a focus on Compute Engine. Through a combination of video lectures, demos, and hands... <a href="#">SHOW ALL</a></p>
COURSE 3	<b>Essential Google Cloud Infrastructure: Core Services</b> ★★★★★ 4.7 11,054 ratings • 908 reviews <p>This accelerated on-demand course introduces participants to the comprehensive and flexible infrastructure and platform services provided by Google Cloud with a focus on Compute Engine. Through a combination of video lectures, demos, and hands... <a href="#">SHOW ALL</a></p>
COURSE 4	<b>Elastic Google Cloud Infrastructure: Scaling and Automation</b> ★★★★★ 4.7 8,873 ratings • 775 reviews <p>This accelerated on-demand course introduces participants to the comprehensive and flexible infrastructure and platform services provided by Google Cloud. Through a combination of video lectures, demos, and hands-on labs, participants explore and ... <a href="#">SHOW ALL</a></p>
COURSE 5	<b>Reliable Google Cloud Infrastructure: Design and Process</b> ★★★★★ 4.7 6,916 ratings • 687 reviews <p>This course equips students to build highly reliable and efficient solutions on Google Cloud using proven design patterns. It is a continuation of the Architecting with Google Compute Engine or Architecting with Google Kubernetes Engine courses and... <a href="#">SHOW ALL</a></p>

**Gambar 4.7** Architecting with Google Compute Engine

#### 4.2.7 Preparing for Associate Cloud Engineer Certification

Pada course ini peserta akan diberikan soal-soal untuk persiapan mengikuti sertifikasi ACE dari Google.

## Preparing for Your Associate Cloud Engineer Journey

★★★★★ 4.7 2,725 ratings • 370 reviews

[Go to course](#)
[Save for Later](#)

Sponsored by Google Cloud EDU

### About this Course

This course helps you structure your preparation for the Associate Cloud Engineer exam. You will learn about the Google Cloud domains covered by the exam and how to create a study plan to improve your domain knowledge.

**Gambar 4.8** Preparing for Associate Cloud Engineer Certification



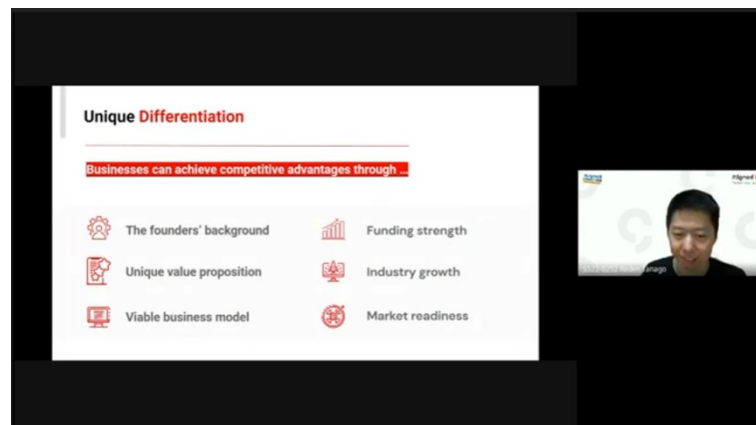
#### 4.2.8 Capstone / Final Project

Capstone Project adalah tugas akhir membuat aplikasi yang meintegrasikan Cloud, Mobile, dan Machine Learning dalam sebuah aplikasi dan juga menjadi salah satu syarat utama kelulusan program Studi Independen Bangkit Academy. Capstone Project dikerjakan secara tim dan terdiri atas 6 orang dari 3 Learning Path. Peserta dibebaskan mencari anggota dari berbagai Universitas dengan aturan sebagai berikut:

1. Maksimal 3 peserta dari 1 Universitas yang sama
2. Peserta dari Cloud Computing Learning Path 1 - 2 orang
3. Peserta dari Machine Learning Path 1- 2 orang
4. Peserta dari Mobile Development Learning Path 2 - 3 orang

#### 4.2.9 Soft Skill

Pada bagian ini peserta akan mengikuti pertemuan Soft Skill dan pertemuan yang sesuai dengan Learning Pathnya masing-masing. Setelah mengikuti pertemuan, hasil rekaman pertemuan, dan materi akan langsung di bagikan melalui attachment pada Google Calendar. Setelah itu peserta akan diberikan tugas yang berdurasi 1 minggu yang isinya soal pilihan tunggal dan membuat sebuah short essay.



**Gambar 4.9** Pertemuan daring Soft Skill

Name : Catur Krida Cahya Laksana

Class : CC-36

My name is Catur Krida Cahya Laksana and I am CEO at KazuyoSan Network the new ISP (Internet Service Provider). We help internet expansion to society to solve internet problems that have not yet reached by that offers low price with unlimited quota to accomplish all consument need all from internet. Unlike Rahmat Network, we have low price for unlimited quota. Opportunity in Indonesia alone and now is the best time.

**Gambar 4.10** Tugas Soft Skill

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Bangkit bisa membuka wawasan baru dan merubah pola pikir anda agar lebih mudah mempelajari sesuatu
2. Cloud Computing tidak selalu tentang jaringan saja, tetapi banyak hal yang juga terintegrasi dengan Cloud Computing
3. English session mengasah skill bahasa inggris para peserta agar menjadi lebih baik lagi dalam menggunakan bahasa inggris
4. Soft skill memberikan skill baru yang sangat berguna dalam dunia kerja

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil pengamatan yang Penulis lakukan saat mengikuti kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk deadline baik itu course, tugas dan lainnya terlalu cepat yang membuat peserta terburu-buru dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak dapat memberikan hasil yang optimal. Penulis juga menyadari bahwa dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini Penulis terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, Penulis menerima kritik dan saran agar kedepannya dapat lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Rumetna, Matheus Supriyanto. "Pemanfaatan cloud computing pada dunia bisnis: studi literatur." Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) 5.3 (2018): 305-314.

## **LAMPIRAN**